

KILLER INSTINCT GOLD
52
CLUB
Nintendo
KILLER INSTINCT
GOLD
Chile $ 1.300
Bolivia Bs. 5.00
• WAVE RACE 64
• CRUIS'N USA 64
ARCADIAS
X-MEN
VS.
STREET FIGHTER
INFORMACION SUPERNESESARIA
• CASPER
• MS. PAC - MAN
• MARVEL SUPER HEROES
WAR OF THE GEMS
• STREET FIGHTER ALPHA 2
+ TIPS DE:
SUPER MARIO 64
00512
7 806640 035012
TIPS DE:
DRAGON HEART
TODO SOBRE:
KIRBY SUPER
STAR
5
ANIVERSARIO

editorial

Lamento informarles a todos los que, por esas casualidades de la vida estén leyendo esta revista y posean una plataforma de la competencia, que la avalancha de éxitos para Super Nintendo y Nintendo 64 (para alegría de nuestros fieles lectores) se está dejando caer, y por lo que observamos, no tiene intención de detenerse. Títulos como Street Fighter Alpha 2, Wave Race 64, Donkey Kong Country 3, Killer Instinct Gold, Cruis'n USA y Star Wars: Shadows of The Empire ya están disponibles en los lugares donde normalmente encuentras tus juegos favoritos. Puedo orgullosamente agregar a estas lineas, que a las aventuras de Mario se les ha sumado con el sello de "clásico", Super Mario 64, avalado por las miles de cartas que nos demuestran la enorme aceptación que ha tenido nuestro amigo, el plomero. Esperemos a ver si las mascotas de otras marcas pueden realizar semejante hazaña.

El Editor.

RECIBIMOS CARTA DE:

ARGENTINA

MARIO GABRIEL TORRES - PABLO CLEMENTONI - MERCEDES MATTICOLI - MAGALI ALONSO - M. BOTTAN & A. CAÑETE - VICTOR HUGO BARRIONUEVO - "LESTAT DE LIONCOURT" - PABLO EDUARDO BERTINI

CHILE

FELIPE REYES M. - MHINSU JOO - CRISTIAN SALGADO - BYRON FUENZALIDA - IVO ANDRE KOPORCIC GUERRERO - BRANISLAV MARELIC ROKOV - ANTONIO PATRICIO REYES PEREIRA - PATRICIO DIEGO F. BRAVO H. - ¡NCOGNITA? - GUSTAVO CARU SEPULVEDA - RICARDO y ANDRES LOYOLA LOYOLA - FRANCISCO VENEGAS L. - MARCELO MANCILLA C. - ALEJANDRO MILLAN R. - BORIS VILLAGRAN A. - RAIMUNDO BEYTIA - FELIPE LAZCANO - RENE GONZALEZ CACERES - CRISTIAN SALGADO - FELIPE ANDRES ALVAREZ GOMEZ - RICARDO SCHAFER - NELSON ACUÑA CACERES - IGNACIO ZUÑIGA - NICOLAS CARCAMO - POWER MAN ZERO - DIEGO ALVAREZ D. - GUSTAVO PRAGA M. - SEBASTIAN LIPPI GONZALEZ - MARIA FIGUEROA - Dr. MANUEL ALBERTO CASTILLO MANRIQUEZ - RADO - BADY ALDRIN MOYA CAYO - JULIO JIMENEZ BADILLA - EL GOGO - SEBASTIAN CASTRO GONZALEZ - MIGUEL OLIVARES AVENDAÑO - MARCELO ELGUETA GRILLO - CARLOS A. ALVAREZ B. - ALONSO CISTERNAS SUAREZ - ALBERTO FUENTES F. - NICOLAS GALLARDO - FABIAN COLIVORO - JORGE VARGAS SERON - CARLOS THE KILLER - SERGIO FRANCISCO LOURIDO URRUTIA - NESTOR FUENZALIDA M. - MICHEL CORTES ARCE - CRISTIAN ROMAN GUERRERO - SERGIO DAVID MEZA SAZO - NELSON FANOLA - RICARDO PEREIRA CISTERNAS - YEFERSON VAINES DE ASSIS D. - RAUL ESTRADA

PARAGUAY

JORGE SAMSON B. - DAVID SERVIN

URUGUAY

JORGE BARBOZA - ANDRES MILLER - RODOLFO PONTI - LEONARDO PULLOL - NICOLAS PARADA



REVISTA CLUB NINTENDO EDICION 5/12 Nº 52
DICIEMBRE 1996
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y Editorial Televisa Chile S.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Dirección Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Departamento Editorial (Chile)

Editor
Helio Galaz Guzmán

Asistente de Editor
Orlando Véjar

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Chile S. A., Reyes Lavalle 3194, Santiago, Chile. Gerente General y Representante Legal: Marlene Larson Conus. Jefe de Ventas de Publicidad: María de Los Angeles Swinburn. Coordinador de Producción: Aquiles Sepúlveda F., Ediciones Continentales S. A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor responsable: Lucio Traverso Natale. Registro de la propiedad Intelectual Nº 704364 Distribuidores: Chile: Distribuidora Alfa S. A., Argentina: Distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez., Moreno Nº 794 9° Piso, Of. 207 (1091), Capital. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S. A. C., Avda. Velez Sarsfield 1950 (1285) Capital. Impresa en Chile por Editorial Antártica S. A., en Diciembre de 1996. Chile recargo por flete (I- II - XI - XII Regiones) $ 70.

SUMARIO

Dr. MARIO



Amigos de Club Nintendo: Quisiera preguntarles ¿cómo hacen los mapas exclusivos?, por ejemplo, Super Mario World, ya que sus fotos son muy buenas.
Su fanático lector

A. RENZO

Tal y como ya hemos dicho en ocasiones anteriores, las fotos que nosotros les tomamos a los juegos, son capturadas con una máquina especial, la cual nos asegura una calidad muy buena, tal y como tú mencionas en tu carta. Con respecto a los mapas, algunos los hacemos nosotros y otros nos los mandan las compañías que producen los juegos para facilitarnos un poco el trabajo.

Estimados amigos: Les diré que su revista es lejos la mejor de América y el mundo. Les escribo para preguntarles lo siguiente: En un número anterior, salió una lista de juegos para el N64 y en ella se nombraba MK3 PLUS, por lo cual les quiero solicitar información sobre este título.

RICARDO LUNA P.

Te aclararemos una cosa muy importante: El juego que tú cionas es el mismo Mortal Kombat Trilogy. ¿Por qué?, fácil, pues MK3 PLUS era el nombre provisional para este gran título, pero como te habrás dado cuenta, ya tiene uno oficial. Te podemos anticipar que estamos preparando un especial increíble sobre este juegazo.

Colegas de Club Nintendo. Sólo quiero felicitarlos por su genial revista, ya que es muy importante para todos nosotros. Sigan igual.

MARCELO BASCUÑAN

Gracias por tu carta. Nosotros hacemos lo mejor posible para satisfacer a nuestros mejores amigos, o sea, USTEDES.

Querido Dr. Mario:
Los quiero felicitar por su genial revista que ayuda mucho a todos aquellos que nos hacemos llamar videojugadores, Ahora la preguna para ustedes: ¿Por qué en una edición anterior se muestran 2 controles para el Nintendo 64 (uno negro y uno gris)?, ¿Cuál es el original?

JAVIER MATIAS LANDINI

Ninguno de los dos controles es falso, lo que pasa es que Nintendo decidió dar la posibilidad de elegir entre varios controles con colores diferentes (aunque el que viene con la consola es el gris) y así poder dar una variedad y exclusividad a este gran consola. Pero si tu eres de esos que les gusta el orden (en este caso, el color de tus controles), no te preocupes, pues el gris también está a la venta en puntos oficiales de distribución Nintendo.

Amigos del Club Nintendo: Yo creo muy seriamente que las consolas Nintendo, no dañan para nada el Televisor, ya que mi papá dice lo contrario. Quisiera su opinión seria al respecto, para que así, mi padre quede convencido.

ALFREDO GAUNA

Efectivamente NINGUNA consola daña el Televisor, sea cual sea el modelo o marca. Esto ya se ha dicho en más de una ocasión, pero siempre hay gente que tiene la duda y es preferible aclararla. Dile a tu papá que lea este párrafo para que te crea. Pero ojo, no dejes puesta la pausa por mucho rato con el Televisor prendido, ya que eso si marca la pantalla y si tu papá te pilla...

Estimados amigos del Club Nintendo (lo de siempre, los felicito por su genial trabajo, lo hacen bien, sigan así, etc.).
Queremos preguntarles ¿qué pasó con el juego Secret of Evermore en español?. Se despiden sus lectores N# 0, -1, -2.

ARMANDO VEGA
DANIEL VERGARA
FERNANDO PEREZ



Lo que pasó es que Square América cerró sus instalaciones en Redmond, Washington (al lado de Nintendo of America), pero si lo quieres comprar, lamentablemente tendrás que encargarlo, pues ahora es muy difícil que llegué a estar disponible por estos lados.

Hola Club Nintendo (sobra decir que aquí se pone "la mejor revista de videojuegos"). Quisiera que me dieran una lista con los accesorios para el Nintendo 64. Dando gracias, se despide:

JIM'S

Por supuesto. Los accesorios hasta ahora confirmados son los siguientes:
- Control de colores (verde, azul, rojo, amarillo, negro, gris)
- 64 DD (no sabemos si será el nombre definitivo o no)
- Memory Pack (para el control)
- RF Switch (para conectar el N64 a un TV sin entrada audio/video)
De seguro saldrán más en un tiempo no muy lejano. De todas formas, la entretención con N64 está recién empezando.

Estimados amigos, quisiera saber qué pasa con el juego Robotech para el Nintendo 64, ya que poco han hablado de él.

ESTEBAN ROJAS P.

Lamentablemente aún no hay fecha exacta del lanzamiento de este gran título, pues se ha retrasaso para afinar detalles y otras cosas que lo harán, sin lugar a dudas, un excelente juego pata el N64. Sólo debemos esperar hasta mediados del 97.
Aprovechamos la oportunidad de agradecer las MILES de cartas que nos han llegado dentro de la semana (Sí, dentro de las semana) de todos nuestros fieles seguidores y videojugadores del sistema Nº1: NINTENDO. Sin ellas, nuestro trabajo sería totalmente nulo y sin razón.

Hola Dr. Mario: Quisiera aclarar una duda, sobre algo que mencionaron en una revista anterior, en donde se decía que en KI (de SNES) se podían sacar 2 etapas en el cielo y desde que yo compré este cartucho, no he podido descubrir la forma. Ahora la pregunta es la siguiente: ¿Cuál es la famosa clave?

AGUSTIN FERNADEZ

Pues la clave es la siguiente: PROTOTIPO. Como casi siempre nos ha pasado cuando damos una información previa, los programadores deciden hacer cambios al producto final por distintas razones. En este caso no sabemos por qué quitaron esa escena, ya que no gastaba mucha memoria (es el fondo del cielo y la base es la punta del edificio de Orchid).
Al parecer, el prototipo que vimos de Killer Instinct Gold ya estaba totalmente terminado y aquí está la escena del cielo que nos debían. La clave te la diremos después, ahora revisa nuestro análisis sobre este juego que promete mucho y luego escríbenos una cartacon un comentario sobre este título.



¿Cuándo van a publicar un especial de trucos y secretos?, ya que es necesidad de todos nosotros el tener uno, más aún con la salida del N64 y los muchos títulos para el SNES, GB, y VB.
Su fiel lector

RAUL CEVALLOS

Estamos pensando en hacer algo bastante interesante para ustedes, pero para el año que viene. Por ahora estamos muy ocupados con el N64 y sus juegos (sobre todo con Super Mario 64).

Revista Club Nintendo:
Les quiero decir que me encanta mucho su revista, pues hacen un trabajo de primera calidad. Tengo una duda: ¿Va a salir algún set del N64, donde se incluya un juego?
Su fiel lector

JAVIER VERA V.

Por el momento no hay planes que salga un set como el que mencionas. Tendremos que esperar para ver si ocurre esto o no, ya que cuando salió el SNES ocurrió lo mismo, a diferencia que si traía juego la consola SNES.

Dr. Mario, quiero saber algo que quizás tenga a muchos amigos (como yo) en duda mortal (no es para tanto). ¿Cómo saco a Evil Ryu en Street Fighter Zero 2?, pues tengo un truco para Arcade y no me sale por más que lo intento. Quizás este truco este malo y sea falso, no lo sé, espero que me respondas esta consulta. Gracias.

KEN

Tenías toda la razón, ya que hay varios amigos con esta duda y esperamos solucionarla ahora. Lo del truco de SFZ2 es muy fácil de aclarar. El truco (que ya es conocido) sólo funciona en la versión americana (la que se conoce como Alpha). Además déjanos comentarte de que en Japón salió una nueva versión de SFZ2 con nombre Street Fighter Zero 2 Alpha. No sabemos si veremos este título por acá. De todas formas, te informaremos si sabemos algo.

SIGAN ESCRIBIÉNDONOS A NUESTRA EDITORIAL Y VERÁN, MUY PRONTO, SUS CARTAS CONTESTADAS DENTRO DE LA REVISTA.

RESULTADO CONCURSO

¡GANATE UN 64 Y ENTRA a la REVOLUCION NINTENDO!

REVISTA CLUB NINTENDO Y M&M's FELICITAN A NUESTRO AMIGO:

DIEGO AGUSTIN ARCE MORAN



El feliz videojugador de Rancagua, Diego Agustín de 8 años, recibe el codiciado NINTENDO 64 de manos de Paulina Jiménez (Ejecutiva de Ventas de Revista Club Nintendo) y nuestro editor Helio Galaz G.

Y A TODOS LOS QUE PARTICIPARON: "FELIZ NAVIDAD Y MEJOR SUERTE EN LOS PROXIMOS SORTEOS"

Amigos de Club Nintendo:
Les escribo para felicitarlos por su buen trabajo y esfuerzo para mantenernos informados sobre los nuevos juegos. Me gustaría que me respondan la siguiente pregunta: ¿Se pueden elegir etapas en el juego Contra III de SNES?

OSCAR AGUILERA E.

Tal y como se dijo en una revista anterior, existe una clave para seleccionar etapas, pero lamentablemente sólo funciona en la versión japonesa de este juego y también dijimos que para el SNES no había clave.

◆

Señores de Club Nintendo, quiero antes que nada, felicitarlos por la revista, ya que es excelente, signa así. Bueno mi pregunta es la siguiente: El N64 trae la conección AUDIO/ VIDEO STEREO, pero mi TV sólo trae 2 entradas (AUDIO/VIDEO MONO), ¿Qué debo hacer para conectarlo?

JUAN REYES

¡Muy fácil, amigo!, sólo debes conectar el cable de video (qué obvio) y el cable de audio, pero el BLANCO y así, obtendrás sonido por el canal izquierdo (que es el que usan generalmente todos los TV monoaurales), luego cuando empieces a jugar, selecciona el modo de sonido MONO y ¡listo!.

Queridos amigos de Club Nintendo:
Ustedes nos pidieron comentarios del sensacional Nintendo 64.Yo creo que con palabras no puedo expresar como me sentí al ver esta pequeña "Fun Machine"... Aproximadamente a la semana que salió el N64 lo ví y jugué por primera vez y comprobé que no exageraban, pues todo lo que dijieron sobre esta maquinita era verdad. Espero que algún día sea mía. Al jugar comprobé esa suave jugabilidad y era como estar en las nubes.
Bueno, se despide uno de sus tantos lectores,

CRISTIAN SANHUEZA H.

◆

Querido Doctor Mario:
No, no estoy Mariado, sólo necesito que me recete usted algo para el ataque cardíaco que sufro cada vez que veo aquella maravillosa consola llamada Nintendo 64. Hasta ahora, ha sido más llevadero, porque poseo un SNES, y un GB, que aplacan mi sed de videojugador. Jugué Super Mario 64 y debí recurrir a un psicólogo para salir del terrible shock en que me sumió, Aquellas hermosas gráficas, aquellos colores, aquellos efectos, la tercera dimensión en que el juego se dearrolla casi me cegaron, y aún estoy un tanto sordo debido a esos majestuosos efectos de sonido y a esa increiblemente maravillosa música. En pocas palabras, N64 es una verdadera obra maestra en lo que a videojuegos refiere. Bueno, eso es todo mi queridísimo Doc Mario. Se despide su gran amigo y fiel lector...

MARK V.R.

¡Uf! si que fue mucho lo de estos 2 amigos en relación al N64, pues de verdad si que estaban algo "enloquecidos" con la definición y el sonido que es capaz de producir. Lo único que les podemos aconsejar es que se preparen, pues aún faltan muchas cosas más por ver...

◆

Tengo una duda un poco extraña y es la siguiente, ¿Qué significa SNK?. Se despide su fiel lector

MANUEL CALDERON R.

No creas que es tan extraña tu duda, pues hay varios amigos que nos consultan sobre este tipo de significados y eso está muy bien, ya que nos demuestra que hay un interés de aumentar aún más sus conocimientos como buen videojugador. Bueno, SNK significa Shin Nihon Kikoku (muy claro, ¿no?) que quiere decir Nuevos Proyectos de Japón.

◆

¿Cuáles son las características del Game Boy Pocket?

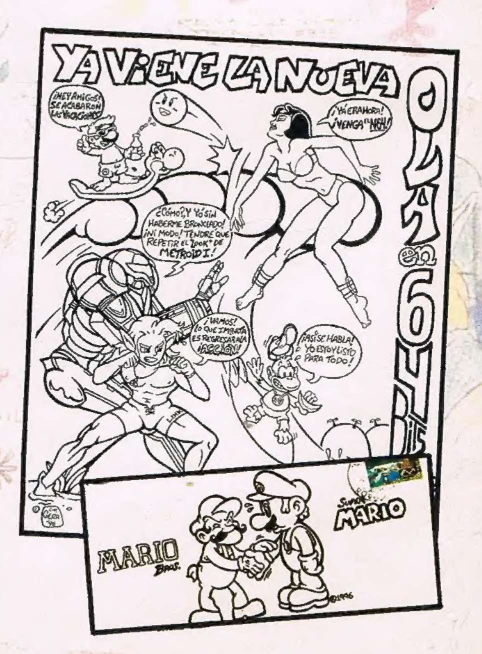
MATIAS OTAEGUI T.

Entre las principales encontramos que: es un 30% más pequeño que el Game Boy original, que usa 2 pilas AAA (lo cual da más tiempo de juego, que su pantalla es mucho más clara (lo que permite ver juegos más definidos) y lo más importante, que acepta cualquier cartucho del primer Game Boy. Que bien, ¿no?

◆

No pude evitar la tentación de ilustrar un período significativo para los videojugadores, como es la angustiosamente morosa transición de un sistema a otro. ¡Esto es historia!, algo digno de contarles a nuestros nietos.

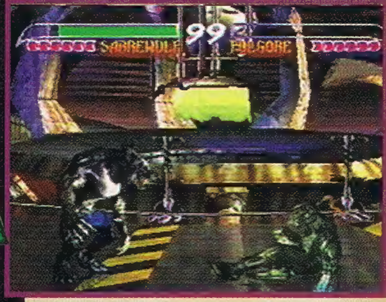
GERARDO HERNANDEZ



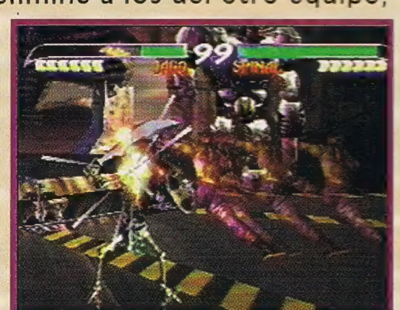


¡CALENDARIO 1997!
BUSCALO EN TU REVISTA
CONDORITO
MR
CONDORITO
¡WASHINGTON! NO COMPLIQUES MÁS LAS COSAS, ¿QUIERES?
JL-1541
CALENDARIO
CONDORITO 1997
Ahora en: Internet
ENERO
FEBRERO
MARZO
ABRIL
MAYO
JUNIO
L M M J V S D
CALENDARIO
CONDORITO 1997
JULIO
AGOSTO
SEPTIEMBRE
OCTUBRE
NOVIEMBRE
DICIEMBRE
REVISTA
CONDORITO
QUINCENAL
http://www.condorito.cl



Esta versión continúa con los 10 personajes de Killer Instinct 2 (o sea, los diez del primer KI sin Riptor, Cinder y Thunder más los tres nuevos del KI2: Tusk, Kim Wu y Maya), sigue teniendo los 2 estilos de combos (automático y manual), el jefe final sigue siendo Gargos y siguen estando todas las opciones de KI2 para arcadia. Pero para la versión del N64, este juego tiene nuevas opciones muy interesantes, así que empecemos viendo la más interesante: Tal vez tú ya hayas hecho esto con otros juegos de peleas para el SNES: Le dices a tu hermano que cada quien va a seleccionar "X" cantidad de personajes y que ganará aquél que elimine a los del otro equipo; y tal vez le hayas agregado un poco más de dificultad diciéndole que sólo podrás derrotar al enemigo haciéndole un Fatality, un Danger Move, un Perfect, un Humiliation, un Babality, etc., según sea el juego de peleas que estés jugando. Como todo esto no existía en ningún juego, (tenías las opciones tipo TOURNAMENT, pero todavía les faltaba) tenías que simularlo, pero ahora es diferente.

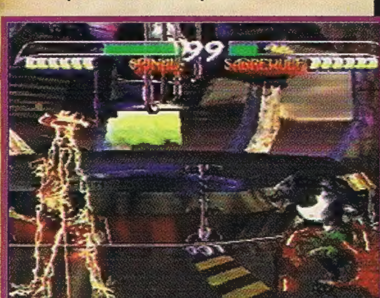


En KI Gold tienes la opción de "TEAM" que te permitirá escoger de 2 a 11 personajes, ya sea que tú los elijas por sus habilidades y porque los sepas usar mejor, o puedes hacer que la máquina los seleccione al azar. Ahora tus personajes se enfrentarán a los otros personajes del equipo contrario y vencerá aquél que haya derrotado a cada uno de los integrantes del bando contrario.



Pero para derrotar a un enemigo, no se vale eliminarlo con un golpe o un poder, sino qué gracia tendría que el otro jugador te ganara con un golpecito o un poder lanzado al aire; no, tendrá que ser con Ultimate, Danger Move o Ultra Combo. ¿Y qué pasa si no lo eliminas así? pues ese personaje (el vencido) desaparecerá y aparecerá el siguiente y la pelea continuará mientras el personaje que salió (el vencido, no el que llegó) se volverá a "formar" para volver a pelear. Aquí es importante aclarar algo: al eliminar a un oponente, tú sigues con la energía que te quedó y el nuevo oponente que llega al escenario estará a salvo de que tú lo sorprendas antes de que acabe de llegar (si recuerdas, en MK en la opción de Tournament







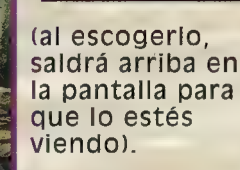

cuando salía el siguiente personaje, antes de que cayera, tú podías recibirlo con algún poder) y si el personaje que eliminaste sigue vivo, recuperará toda su energía. Al final de la contienda, aquél que haya resultado vencedor tendrá el honor de pelear contra el poderosísimo Gargos (con los peleadores que le hayan quedado vivos).



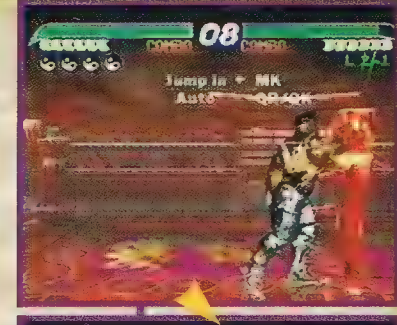
También verás una pantalla donde salen los personajes que fueron eliminados y los sobrevivientes a tan largo combate.

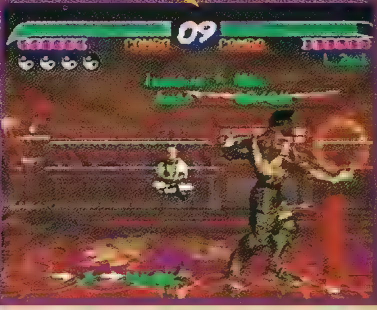
Otra de las opciones de esta versión es la de Practice, donde eliges a un peleador y podrás golpear todo lo que quieras a otro personaje (exactamente igual que en KI de SNES). La ventaja ahora es que puedes obtener todos los poderes del jugador que estés usando y además puedes escoger uno de estos para que practiques (al escogerlo, saldrá arriba en la pantalla para que lo estés viendo).





Y además existe otro modo de práctica donde tienes la presión del tiempo y de que te están calificando. Esta opción se llama Training. Aquí tendrás que pasar las 5 diferentes pruebas, cada una formada de 4 partes y en diferentes niveles de dificultad. Tendrás que repetir lo mismo que haga la computadora antes de que acabe el tiempo. Si lo haces mal, puedes volver a intentarlo, siempre y cuando tengas tiempo e intentos, estos últimos







Mientras estás practicando, puede que hagas algún combo raro y no te hayas fijado cómo lo hiciste. Para evitar esos casos, cuentas con una barra que va grabando lo que vas presionando, así sabrás qué pasó.



están indicados por bolitas debajo de tu marcador de energía. Las pruebas van desde simples combos, hasta hacer un Combo Breaker o Combos más sofisticados. Dependiendo de qué nivel de dificultad hayas elegido, los movimientos que debas hacer, se pondrán o no en la pantalla (obvio que si está en difícil no saldrán). Esto es por si ya eres un experto y te las sabes todas, todas. ¿Y para qué me sirve esto? Pues si pasas todas las pruebas con la máxima calificación, obtendrás un nuevo color en la paleta de colores del personaje que seleccionaste. Otra vez, dependiendo del nivel que elijas, obtendrás, Dorado, Blanco o Sombra. Si quieres que todos tus personajes tengan los 3 colores nuevos, tendrás que pasar pruebas con todos y cada uno de ellos.

Esta versión también cuenta con OPTIONS para mover la dificultad, encender/apagar el TIMER, cantidad de sangre, configuración de botones, velocidad, etc.

Algo muy bueno dentro de la opción de OPTIONS (¿redundante, no?), es la opción de GAME LOAD AND SAVE en GAME PAK OPTIONS. Esta opción nada más y nada menos sirve para grabar tus avances en el CONTROLLER PACK que conectas en la parte de abajo del control. Así, si ya tienes todos los colores de todos los personajes, para no tener que volver a hacer todo otra vez, sólo tienes que utilizar esta opción.



Imagínate tener que hacer todo el relajo de los entrenamientos cada vez que quieras jugar con tu personaje favorito en KI GOLD.

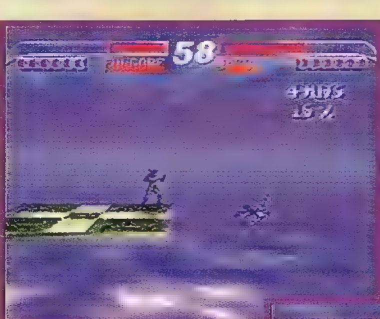
Y también tiene la opción de Tournament igual que en KI de SNES (¿tendrá el mismo bug? Habrá que probarlo). Las nuevas opciones que tiene lo hacen muy interesante y entretenido y por cierto, se rumorea acerca de una clave para obtener un escenario ya conocido por todos, si acabas el juego en lo más difícil sin perder muchos rounds.



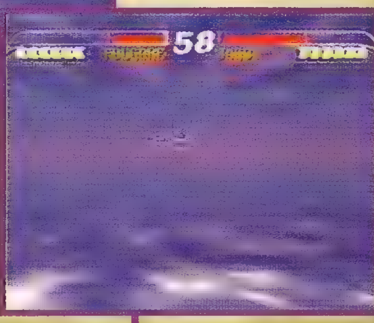




Algo que no nos gustó, fue que a la hora de que tiras a tu oponente de un edificio o de la escena del cielo, se ve bastante mal, ya que sólo se ve que cae un rato y luego sale de pantalla para escucharse el golpe que se da al hacer contacto con el suelo. Era para que se viera como en los arcades, que vas cayendo y la cámara te va siguiendo. De ahí en adelante, es lo único malo, pero el juego está bastante bien hecho.



Vale la pena que le des una mirada a este título, sobre todo si eres fan de este tipo de juegos (con sangre).





TIPS de DRAGONHEART

Bueno y como lo prometimos, te vamos a dar unos tips de este juego para que te tardes más en acabarlo. Tal vez estés confundido con los botones o de plano no sabes qué hacer, así que aquí van los movimientos:

Caminas al frente.

Das giros de 90°

Así vas en reversa.

A Seleccionas la opción o casa que quieras visitar si estás en la aldea.

SELECT Sacas la espada que te sirve para escoger entre menú e inventario.

EN BATALLA

B Defensa frontal

Caminas para atrás

Te acercas al enemigo

Arriba + A Usas tu espada hacia la cara de tu oponente.

Abajo + A Pegas hacia bajo.

Arriba + B Defiendes tu rostro.

Abajo + B Cubre de tu cintura para abajo (es muy noble).

Ahora vamos al asunto de los mapas. Todos los pasos son desde donde comienzas. Los lugares con espada indican que una persona o animal camina por ahí. Las casas son aldeas o chozas. El círculo rojo indica dónde comienzas.

DRAGON TROUBLE

Nivel 1

1a parte: 3 al Oeste, 12 pasos al Sur y otro al Oeste

2a parte: 3 al Sur 7 al Este.

3a parte

1a parte: 13 al Sur y 5 Oeste

2a parte: 7 Sur, 8 Este, 6 Norte, 8 Este y 4 al Sur.

2a parte: 5 Sur, 10 Oeste, 12 Sur y 6 Oeste.

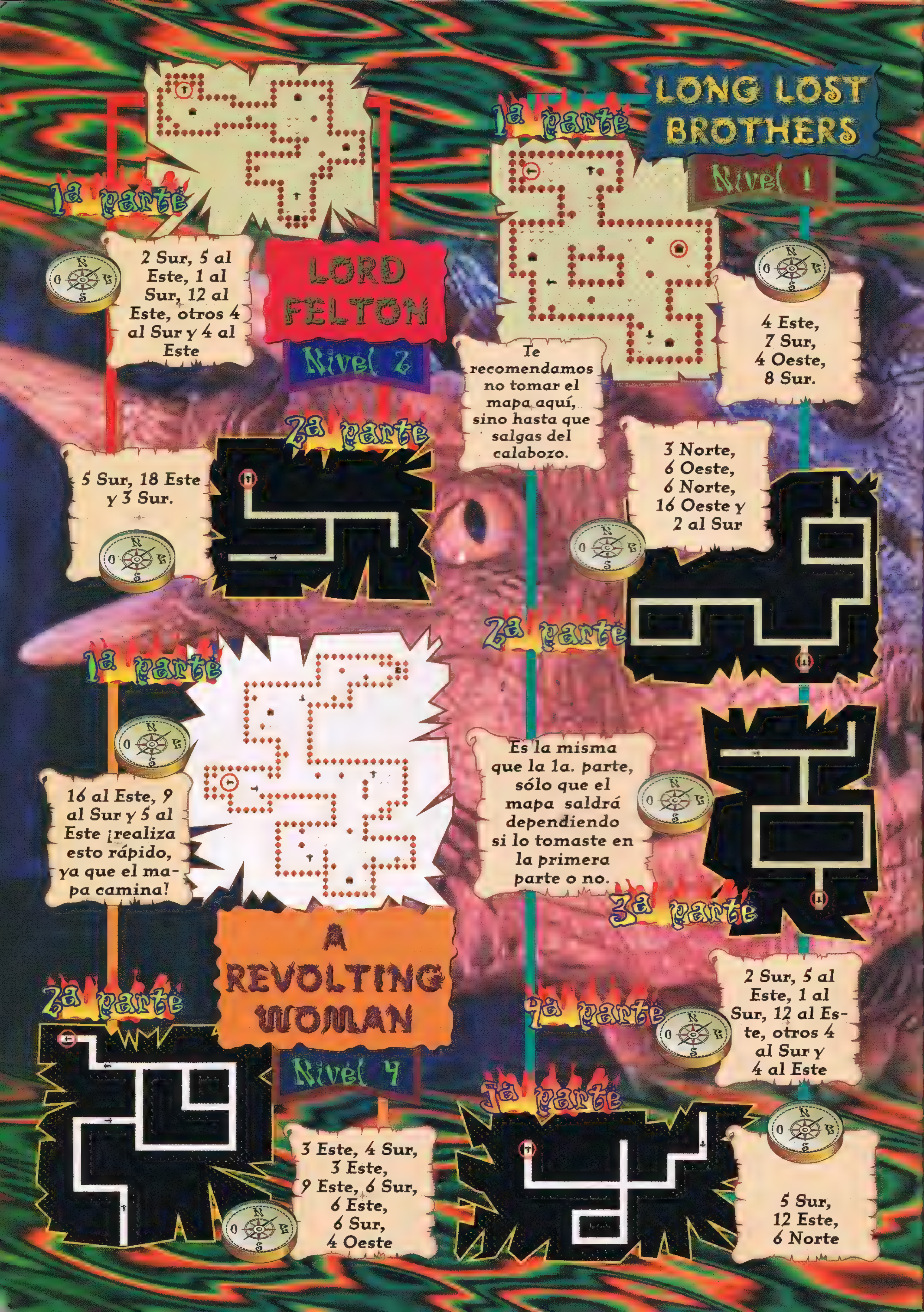
3 Sur, 7 Este, 4 sur y 1 al Este.

Si te preguntas el por qué es que está aquí el Nivel 8, cree que fué para no dejarlo fuera del artículo.

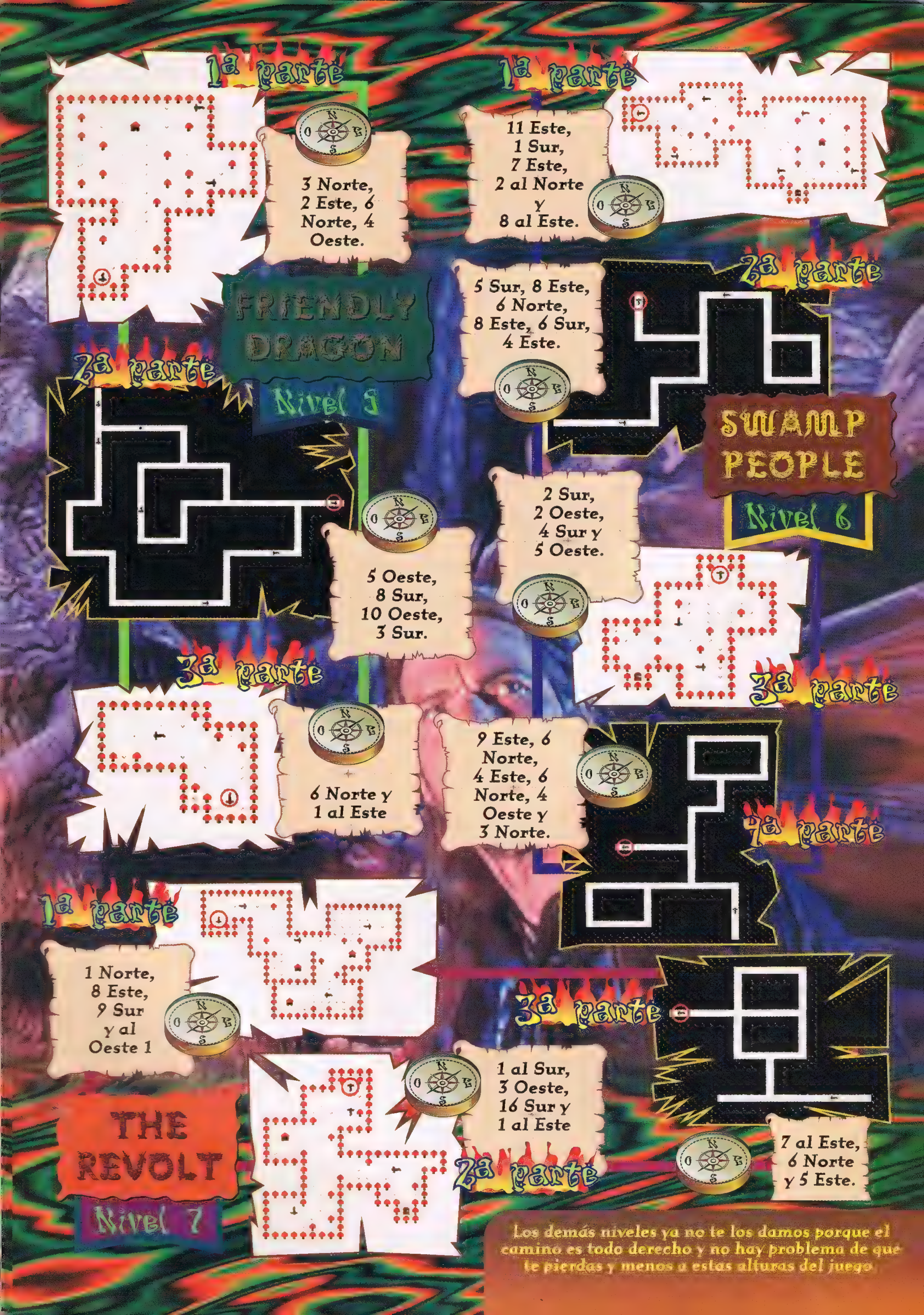
KING EINON

Nivel 8

1a parte



LORD FELTON
Nivel 2
1a parte
2 Sur, 5 al Este, 1 al Sur, 12 al Este, otros 4 al Sur y 4 al Este
2a parte
5 Sur, 18 Este y 3 Sur.
LONG LOST BROTHERS
Nivel 1
1a parte
4 Este, 7 Sur, 4 Oeste, 8 Sur.
Te recomendamos no tomar el mapa aquí, sino hasta que salgas del calabozo.
2a parte
3 Norte, 6 Oeste, 6 Norte, 16 Oeste y 2 al Sur
3a parte
Es la misma que la 1a. parte, sólo que el mapa saldrá dependiendo si lo tomaste en la primera parte o no.
4a parte
2 Sur, 5 al Este, 1 al Sur, 12 al Este, otros 4 al Sur y 4 al Este
5a parte
5 Sur, 12 Este, 6 Norte
A REVOLTING WOMAN
Nivel 4
1a parte
16 al Este, 9 al Sur y 5 al Este ¡realiza esto rápido, ya que el mapa camina!
2a parte
3 Este, 4 Sur, 3 Este, 9 Este, 6 Sur, 6 Este, 6 Sur, 4 Oeste



1a parte
1a parte
3 Norte, 2 Este, 6 Norte, 4 Oeste.
11 Este, 1 Sur, 7 Este, 2 al Norte y 8 al Este.
FRIENDLY DRAGON
Nivel 5
5 Sur, 8 Este, 6 Norte, 8 Este, 6 Sur, 4 Este.
2a parte
2a parte
SWAMP PEOPLE
Nivel 6
5 Oeste, 8 Sur, 10 Oeste, 3 Sur.
2 Sur, 2 Oeste, 4 Sur y 5 Oeste.
3a parte
3a parte
6 Norte y 1 al Este
9 Este, 6 Norte, 4 Este, 6 Norte, 4 Oeste y 3 Norte.
4a parte
1a parte
1 Norte, 8 Este, 9 Sur y al Oeste 1
3a parte
THE REVOLT
Nivel 7
1 al Sur, 3 Oeste, 16 Sur y 1 al Este
2a parte
7 al Este, 6 Norte y 5 Este.
Los demás niveles ya no te los damos porque el camino es todo derecho y no hay problema de que te pierdas y menos a estas alturas del juego



Continuamos con Super Mario 64... Y de lleno donde nos quedamos el número anterior: el Course 6 y en la Segunda Estrella.





Puedes subirte a lo alto de esta columna y de ahí saltar de tal manera que libres la reja y así te ahorres toda la vuelta.

ELEVATE FOR 8 RED COINS

Al comenzar avanzas hacia la derecha, en la siguiente parte está la estrella que aparece cuando tomas todas las monedas rojas





En la parte de arriba, con ayuda de la plataforma que gira alrededor.





En la parte de enmedio dentro de un bloque.





En la parte de enmedio en la esquina.

METAL-HEAD MARIO CAN MOVE!

Al comenzar toma el camino de la izquierda y sube por donde caen las rocas, para después ir hacia el lago subterráneo y antes de bajar, toma la gorra metálica y baja rápido hacia el lago siguiendo el camino hasta activar el Switch! y abrir la reja que te da acceso a donde está la estrella 3, para alcanzarla tienes que ejecutar dos saltos largos, ya sabes... corres, matienes presionado el botón Z y saltas.

47







48

Al comenzar avanzas hacia la derecha y entras al HAZY MAZE, ahora fíjate en el mapa y tienes que llegar al punto indicado donde hay cuatro líneas en la pared, trepa por ésta y hay una puerta que te lleva al elevador con el que puedes llegar a la estrella 4.

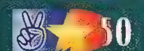


WATCH FOR ROLLING ROCKS





Al comenzar, toma el camino de la izquierda y sube por donde caen las rocas y antes de entrar a la puerta metálica, salta rebotando en las paredes para llegar arriba donde está la sexta estrella de este curso.

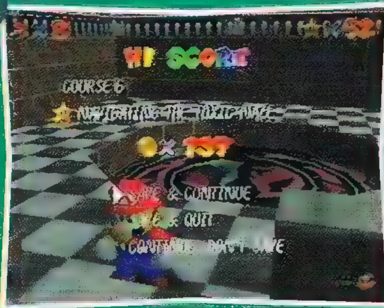

50

Ya puedes abrir la STAR DOOR en el tercer piso



+100 COINS

18	6 enemigos en forma de chicle.
5	Al principio tomando por la derecha.
11	Murciélagos.
16	Monedas Rojas 8x2 que te da cada una.
10	Enemigos en forma de ojo.
5	Entrada al HAZY MAZE.
8	4 Enemigos tipo SMB2.
35	7 monedas azules activando el Switch en Hazy Maze.
5	Colgándote antes de tomar la estrella 5.
5	Antes del elevador que te lleva a la estrella 4.
5	Por donde caen las rocas.
8	Antes de bajar hacia el lago.
8	Alrededor de la estrella 1.
	=139



No olvides eliminar al enemigo que está antes de la estrella 3 y al murciélago que está en el Black Hole.


51



Bloque amarillo antes de bajar hacia el lago.
2 Eliminando a los topos.
Por donde está la estrella 5 colgándote.



VIDAS EXTRAS





Al comenzar avanzas hacia la derecha y entras al HAZY MAZE, ahora fíjate en el mapa y tienes que llegar al punto indicado, donde hay una puerta que te lleva al elevador con el que puedes llegar a la reja del techo y así alcanzar el lugar donde está la estrella 5 colgándote.


49

A-MAZE-ING EMERGENCY EXIT

Después de obtener tu estrella número cincuenta, ya puedes subir al último nivel del castillo y además aparece de nuevo el escurridizo conejo que si lo agarras, te dará una estrella extra.


52





COURSE 7 LETHAL LAVA LAND



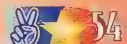
BOIL THE BIG BULLY

Llega hasta este jefe y sácalo de la plataforma a patadas para que al caer a la lava, quede eliminado y así aparezca la primera estrella.


53

BULLY THE BULLIES

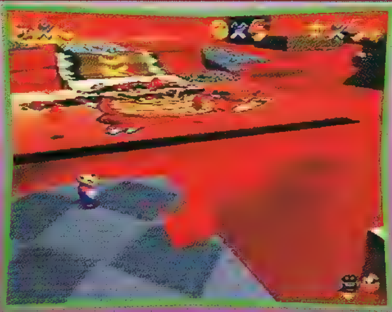
Avanza hasta llegar a donde están estos tres enemigos y colócate cerca de la orilla, salta y patea para que ellos se sigan y caigan a la lava, después de eliminarlos aparece el jefe que ya sabes, a patadas lo lanzas hacia la lava para que aparezca la estrella 2.


54





8-COIN PUZZLE WITH 15 PIECES



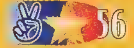


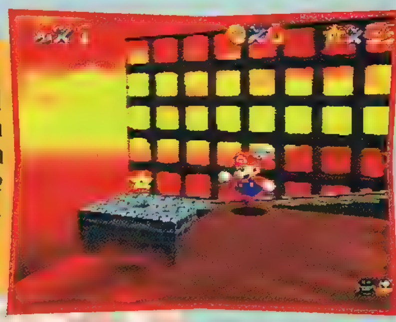
Las 8 monedas rojas se encuentran sobre el rompecabezas de Bowser y al tomarlas en la esquina aparece la 3a. estrella de este curso.


55

RED-HOT LOG ROLLING

La estrella se encuentra detrás de la reja que ves al fondo (al comenzar la escena) y puedes llegar con ayuda de la gorra con alas o simplemente dando la vuelta a la escena y recorriendo el tronco como se ve en la foto.


56



HOT-FOOD-IT INTO THE VOLCANO



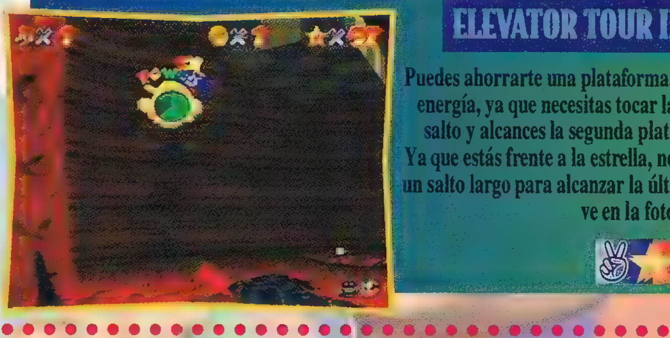


Esta estrella se encuentra dentro del volcán y tienes que ir subiendo por la orilla hasta llegar al lugar que se ve en la foto, donde te colocas en la punta de la columna y aparece una vida extra y desde ahí alcanzas a saltar a donde está la 5a. estrella.

57



ELEVATOR TOUR IN THE VOLCANO



Puedes ahorrarte una plataforma, pero gastas un poco de energía, ya que necesitas tocar la lava para que des un salto y alcances la segunda plataforma rápidamente. Ya que estás frente a la estrella, no te arriesgues y ejecuta un salto largo para alcanzar la última plataforma como se ve en la foto.


58





Fuera del volcán

1 Enemigos con cuernos.
5 En una plataforma rectangular a un lado del volcán.
8 En el octágono donde hay dos enemigos.
2 Enemigos con cuernos.
5 Bloque saltarín.
8 En donde aparece la estrella 2.
3 Enemigos con cuernos
5 Antes de llegar al primer jefe.
2 Enemigos con cuernos después del rompecabezas.
16 Monedas Rojas.
5 Aparecen cuando se forma el rompecabezas de Bowser.
5 Antes de llegar al rompecabezas de Bowser.

Con ayuda del caparazón

5 Debajo del puente elevadizo.
4 En una curva, a un lado del volcán.
4 En las plataformas cuadradas que se sumergen.
8 Alrededor del ojo.
5 Enemigo ojo.
5 En la rampa que está en la esquina del nivel.
3 En la curva que está junto al bloque Rojo.
5 Enemigo ojo.
3 Alrededor del volcán.

=107

Dentro del volcán

20 Camino a la estrella 5.
2 Enemigos con cuernos.
4 Camino hacia la estrella 6.

=26
133 Total

+100 COINS



Te recomiendo seguir la ruta según los elementos que te enumeramos, para que al tomar la moneda 100 no te afecte, ya que si la tomas desaparece el caparazón, además el tomar la moneda de los enemigos que están dentro del cañón es muy difícil, casi imposible.

59

VIDAS EXTRAS



SHIFTING SAND LAND

FUERA DEL VOLCÁN

CON AYUDA DEL CAPARAZÓN.
A un lado del volcán, arriba de una rampa.
En una curva a un lado del volcán.
Arriba del lanza-llamas junto al volcán.
En la rampa que está en la esquina del nivel.
Detrás de donde aparece la estrella 1.
En la curva que está en la esquina del nivel.

DENTRO DEL VOLCÁN
En la penúltima columna, antes de tomar la estrella 5.

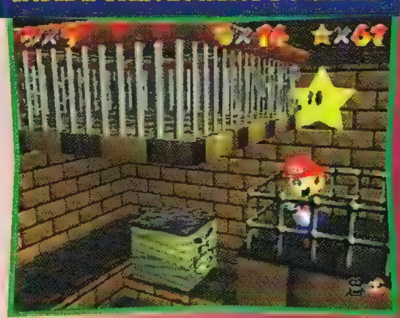
IN THE TALONS OF THE BIG BIRD

Avanza hasta donde está el oasis y súbete en la columna (lo puedes hacer caminando) y espera a que el buitre se acerque para que des un salto vertical y lo toques, así le quitas la estrella que tiene en las patas y la puedes tomar bajando de la columna.





INSIDE THE ANCIENT PYRAMID



Esta estrella se encuentra en el interior de la pirámide y en lo más alto, tienes que seguir el camino que va alrededor de la pirámide.

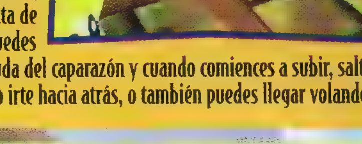
62

SHINING ATOP THE PYRAMID

Para subir a la plataforma, ejecuta un salto hacia atrás donde indica la foto.



61



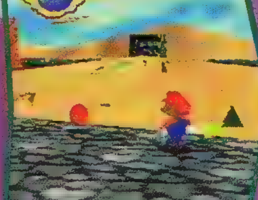
La segunda estrella está en un hueco, casi en la punta de la pirámide, puedes llegar con ayuda del caparazón y cuando comiences a subir, salta para no irte hacia atrás, o también puedes llegar volando.

FREE FLYING FOR 8 RED COINS

Esta estrella aparece entre el bloque que te da la gorra con alas y el que te da el caparazón, para que aparezca, toma las 8 monedas rojas.

64





Debajo de la plataforma donde está el bloque con caparazón dentro del bloque que destruyes con un golpe.



En el oasis.



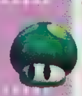
En la esquina detrás de donde empiezas

En donde están los cubos que giran.





En el aire hay 4, cada una entre dos columnas.



STAND TALL ON THE FOUR PILLARS







Ahora tienes que tomar la gorra con alas y pararte en las cuatro columnas para que se detruya la punta de la pirámide y así, puedas entrar por el hoyo que se descubre. Ya dentro de la pirámide, bajarás por un especie de elevador con el que puedes entrar por el túnel que está al centro de la pirámide, ahí te esperan los jefes que son dos manos de roca, la técnica es simple, tan solo ataca a la mano que se queda en su lugar, justo cuando se abre el ojo que está en la palma, hasta eliminarlos.

6

PYRAMID PUZZLE 65





Para que apareszca esta estrella, es necesario tocar 5 puntos específicos, así que entra a la pirámide y sube a lo más alto como si fueras a tomar la estrella 3, pero baja por la orilla de la cascada de arena como se ve en la foto para tocar el primer punto, ahora salta hacia la cascada de tal manera que pases del otro lado de la cascada y presiona el botón Z para no pasarte y caer donde está el punto 2, ahora repite la jugada pero hacia el otro lado de la cascada de arena y así tocar el punto 3, baja por donde cae la cascada y sigue el camino de arena, ahí pasas por los dos puntos faltantes y al final aparece la estrella, pero recuerda saltar al pasar cerca de ella o te caerás.



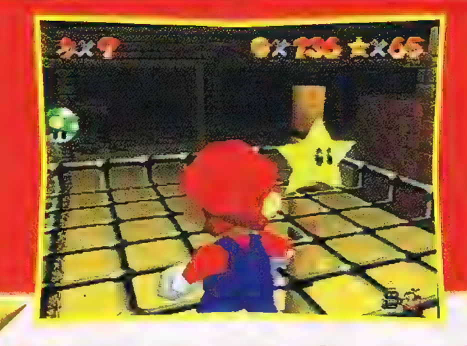




+100 COINS

Fuera de la Pirámide	Dentro de la pirámide
16 Monedas rojas (8). 10 Bloque saltarín (2). 2 Bomba. 6 Enemigos que se lanzan (3). 3 Goombas. 3 Pequeño Bloque. 20 Gusano (4). 4 Sobre las columnas. 5 Debajo de donde aparece la estrella 1. 5 En la parte media de la pirámide. =74	15 Activando el Switch que hace aparecer las monedas azules (3). 9 Bomba. 2 Primer nivel. 8 Segundo nivel colgándote. 5 Tercer nivel colgándote. 4 Tercer nivel. 4 Entre el cuarto y quinto nivel. 10 Antes de tomar la estrella 3. 5 Bajando hacia la cascada de arena, tocando los puntos especiales para la estrella 6. =62 total= 136





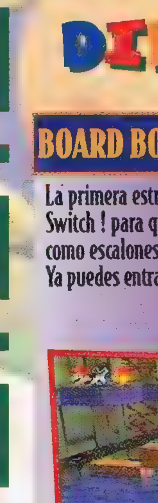
VIDAS EXTRAS

Fuera de la pirámide

A la izquierda de donde comienzas entre dos remolinos.
Al centro del remolino que está en la esquina del nivel, por donde está el caparazón.
En un bloque que está a la derecha de la entrada de la pirámide.

Dentro de la pirámide

Entrando a la izquierda, arriba del Bloque sonriente.
En un bloque que está oculto a un lado de las escaleras que te llevan al segundo nivel.
Arriba de la reja cuadrada llegas con ayuda del Warp.





BOARD BOWSER'S SUB

La primera estrella está arriba del submarino, activa el Switch ! para que aparezcan unos bloques, que utilizas como escalones para alcanzar el submarino.
Ya puedes entrar al segundo Bowser.

67



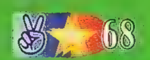






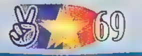
CHESTS IN THE CURRENT

Para que aparezca esta estrella, es necesario abrir los cofres que están en el fondo en el orden adecuado, primero es el cofre que está cerca de la concha, después el que está más cerca del túnel, después viendo el túnel de frente, el que está a la izquierda y por último el cofre que está cerca del remolino.



BOWSER IN THE FIRE SEA

Esta estrella la obtienes al tomar las 8 monedas rojas y aparece arriba, entre el corazón que te da energía y la penúltima columna (para subir, rebota entre las paredes).

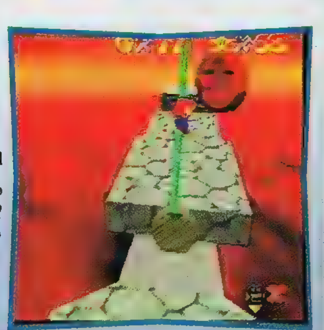




En el primer nivel subiendo por el camino de reja.

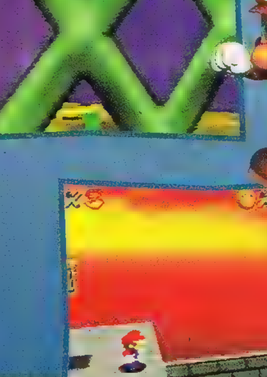
Subiendo a un lado de la primera plataforma que se balancea.

Al subir por la segunda columna, sube al elevador y bájate rápido porque debajo de él, está la moneda roja.

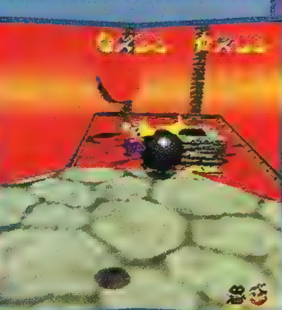


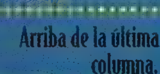


Da un salto doble para alcanzar la moneda que está en el cuarto del elevador o cuélgate del techo.



Pasando el lanza-fuego arriba a la derecha, donde está un enemigo.





Al subir por las plataformas que suben y bajan.

Frente al último lanza-llamas.

Arriba de la última columna.



Al comenzar a un lado del bloque que te estorba.

En un bloque amarillo, al subir por las plataformas que suben y bajan.

En un bloque amarillo entre las dos últimas columnas, rebota entre las paredes para subir.





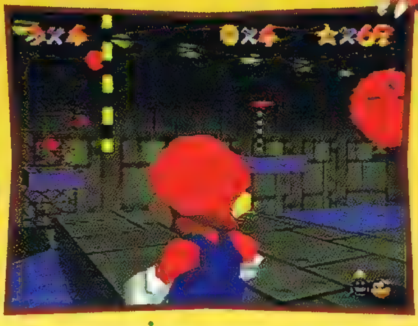
Contra Bowser puedes colocarte cerca de una orilla y cuando corra hacia tí, ejecuta un salto hacia atrás, manteniendo presionando el botón Z, así quedas detrás de él y ahora sólo tómalo de la cola y suéltalo para estrellarlo.



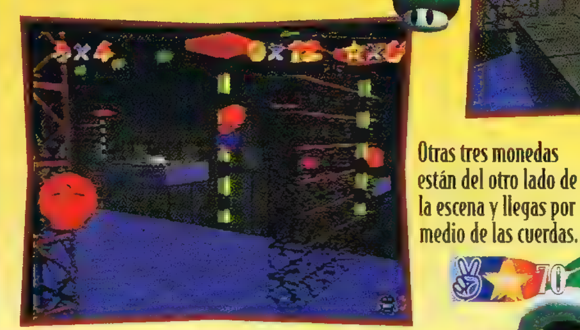
POLE-JUMPING FOR RED COINS

Activa el Switch ! y no te subas por los bloques que están cerca, avanza y sube por las escaleras que se forman más adelante para llegar a donde se ve en la foto, ahí está una moneda roja, después trepa a la cuerda y en el camino hay otras dos monedas rojas y en la plataforma que se ve al fondo hay una más.





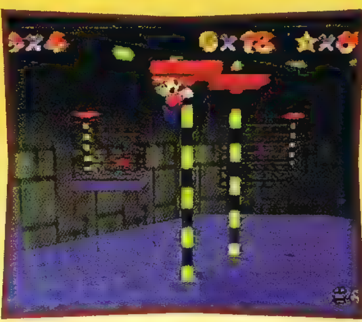
Para que aparezca esta estrella es necesario tomar las 8 monedas rojas, pero antes tienes que vencer al segundo Bowser, de lo contrario no aparecerán las cuerdas de donde te cuelgas.



Otras tres monedas están del otro lado de la escena y llegas por medio de las cuerdas.

70

La última moneda se ve al fondo de esta foto y recuerda que Mario salta hacia su espalda cuando estás colgado, así que te recomiendo colocar la cámara en ángulo adecuado para hacer más fácil el cálculo de tus saltos.



THROUGH THE JET STREAM



Para que aparezca esta estrella, es necesario que vayas al lugar donde estaba el submarino y te coloques arriba de la corriente de agua que fluye del fondo, de tal forma que tú estés al centro de los aros que van subiendo y así aparece la estrella en el fondo, ahora ve al bloque verde para convertirte en Metal Mario y sin ningún problema tomes la estrella.

71





THE MANTA RAY'S REWARD

Ahora tienes que seguir a la mantarraya, de tal manera que pases por el centro de los aros que va dejando, después de pasar por 5 seguidos, aparece la estrella arriba del remolino, así que ten cuidado al tomar la estrella.

72

COLLECT THE CAPS...

La sexta estrella está encerrada en el fondo por donde estaba el submarino, para tomarla tienes que tomar la gorra del bloque azul, después nadar hacia el fondo y atravesar la reja para tomar la estrella, cuidado con el hueco en la pared, ya que te absorve y te regresa al exterior del castillo.

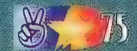
73







Ya que puedas subir al segundo nivel del castillo, habla con Toad que está casi debajo de las escaleras para que te regale una estrella.



75

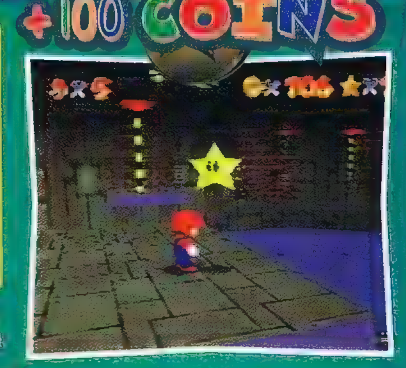



5 En la orilla antes de comenzar a bajar.
10 Dos columnas de monedas cerca de la concha.
3 En el fondo.
16 Dos aros de monedas antes del túnel.
8 Aro de monedas en el túnel.
8 Aro de monedas en el fondo, donde estaba el submarino.

5 Columna de monedas en el fondo, donde estaba el submarino.
5 En la superficie en la orilla.
16 De las monedas Rojas (8).
40 Monedas azules que aparecen al activar el Switch que está en el lugar que se ve en la foto (8).
=106




+100 COINS



COURSE 10 SNOWMAN'S LAND

CHILL WITH THE BULLY

La segunda estrella la obtienes al eliminar al jefe que está sobre la plataforma de hielo, utiliza la técnica de patear hasta sacarlo de la plataforma.





IN THE DEEP FREEZE

Esta estrella está dentro de una especie de laberinto en 3D. Para llegar a ella, trepa como se ve en la foto para subir a lo más alto y dejarte caer sobre la estrella.



WHIRL FROM THE FREEZING POND

Cae sobre el enemigo que se ve en la foto, para que salgas volando y así alcances a llegar hasta el piso que se ve al frente, donde está un bloque amarillo que contiene la estrella.





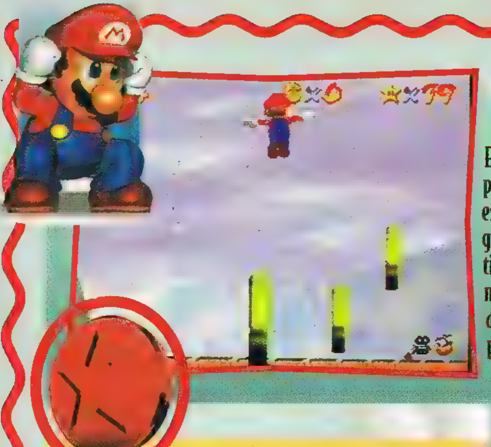
SNOWMAN'S BIG HEAD



Puedes ahorrarte toda la vuelta a la escena si ejecutas un salto triple en esta parte, de tal forma que pases del otro lado de la reja como se ve en la foto.
La primera estrella está en lo alto de la escena y para llegar a ella tienes que ayudarte con el pingüino de tal manera que él te tape del muñeco de nieve, pero para hacer las cosas más fáciles, puedes subirte en la cabeza del pingüino y así pasar automáticamente.





SHELL SHREDDIN' FOR RED COINS

Esta estrella aparece cuando tomas las 8 monedas rojas, pero para lograrlo primero tienes que regresar a donde está la estrella 4, así que ya sabes,salta sobre el enemigo para que girando desciendas donde está un bloque amarillo que contiene un caparazón y así avanzas por arriba donde hay 4 monedas rojas, además con el caparazón puedes tomar las dos monedas rojas que están debajo del jefe,donde no puedes nadar.

80



INTO THE IGLOO

Primero tienes que llegar al iglú,para esto puedes subir a la cabeza del pingüino y saltar como indica la foto, o si eres bueno para los saltos hacia atrás, inténtalo desde el otro lado del iglú, entra agachado al iglú y ya dentro, en la esquina del fondo a la derecha hay un bloque azul, para llegar a él tienes que trepar por el muro y pasar por el hueco que hay en la parte de arriba, ya con el poder de la gorra puedes atravesar el hielo para tomar la estrella que está casi en la entrada.









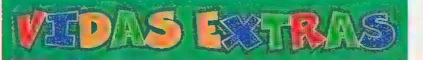














En un bloque amarillo.

En la punta del árbol que está en lo más alto de la escena.

Dentro del iglú, en un bloque amarillo.

Dentro del iglú, encerrado en el hielo.



2	Al comenzar hacia la estrella 3
9	Enemigos en forma de huevo(3)
5	Enemigo que sale de la moneda
6	Muñecos de nieve(2)
3	Enemigo en forma de huevo
2	Enemigo rojo con helice
16	Monedas Rojas (8)
9	Enemigos en forma de huevo(3)
3	Muñeco de nieve
5	Enemigo que sale de la moneda
12	Enemigos en forma de huevo(4)
5	Camino a la estrella 1
8	Bajando del iglú
3	Muñeco de nieve que esta por donde tomas el caparazón

DENTRO DEL IGLÚ

9	Enemigos en forma de huevo(3)
3	Goombas
3	En un bloque amarillo
3	Fuera del hielo
20	Dentro del hielo

=126

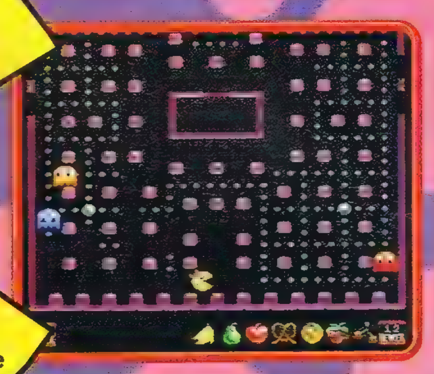




INFORMACION SUPERNESESARIA



Parece mentira que en los últimos números nos hemos pasado revisando títulos clásicos de hace bastante tiempo, que regresan para ser de los favoritos, de los nostálgicos, pero también, lo que parece mentira, es que el que podríamos considerar uno de los más, más sencillos y viejos, es el que tiene más modificaciones (algo así le hubieran hecho a los otros), así que, prepárate a conocer uno de los grandes clásicos de todos los tiempos: Ms. Pac-Man para el SNES.



Sí sabemos que no todos nuestros lectores son tan "experimentados" como Ryo, (¿te has fijado qué bien queda la palabra experimentados en lugar de viejos?) así que una rápida descripción del modo de juego, se hace obligatoria.





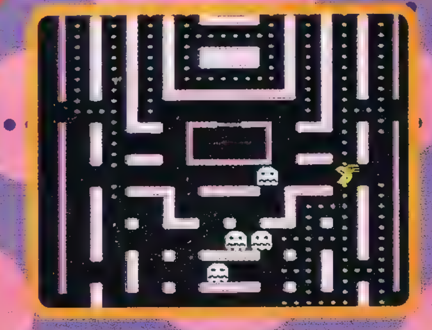
Básicamente, en este juego controlas a Ms. Pac-Man. Ella sólo se puede mover en 4 direcciones dentro de un laberinto; el laberinto está lleno de píldoras que debes comer a tu paso, en él también hay 4 fantasmas que deberás evitar a toda costa, pues si te tocan, perderás una vida. Un detalle importante es que Ms. Pac-Man tiene 2 velocidades: cuando está comiendo los puntos es un poco más lenta, que si pasa por los sitios en los que ya no hay nada.

En cada uno de los laberintos verás que hay 4 píldoras más grandes de lo común, estas son las Super Pills y cuando las comas, podrás comerte a los molestos fantasmas por algunos segundos, así si te comes a un fantasma, obtendrás 200 puntos, el segundo te darán 400, el tercero 800 y el último 1600 (3000 en total por todos). El problema aquí, es que conforme avanzas, el efecto de las Super Pills ya no les dura tanto tiempo a los fantasmas.

Algo que hacía diferente a este juego del Pac-Man original, es que aquí podías cambiar los escenarios después de completar algunas pantallas y ver el típico Cinema Display. Aunque esto ahora ya no nos parece muy "mejorado", pues sólo había tres tipos de laberintos en total.









De vez en cuando aparecen en los laberintos unas frutas en movimiento. Si tienes oportunidad, trata de comértelas, pues ellas te dan puntos extras y entre mayor sea el laberinto, más puntos recibirás por la fruta. (Nota: en niveles muy adelantados la fruta comenzará a salir al azar, pero aunque salga una de los primeros niveles te dará más puntos).



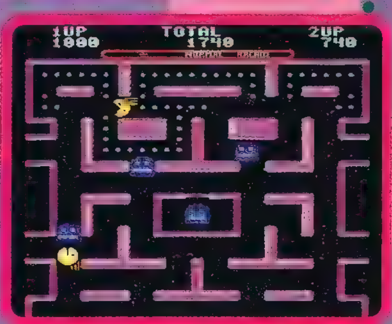
Bueno, una vez terminada la clase de historia, veamos lo que dijimos al principio acerca de que este juego tenía muchas cosas nuevas.

Para empezar tenemos una muy completa pantalla de opciones, (que a continuación detallaremos) las cuales podrás arreglar a tu antojo, dándote así una gran cantidad de modos de juego.





Una de las cosas más importantes, es que este título lo podrás jugar al modo antiguo (un jugador) o en la versión especial para dos jugadores. Dentro del modo de 2 jugadores hay otros 2 modos: en el modo "Competitive", cuando uno de los personajes toma una Power Pill sólo él se podrá comer a los personajes y cuando juegas en "Cooperative", los dos personajes se podrán comer a los fantasmas cuando uno de ellos toma una Power Pill.



Aunque parezca que así el juego será más fácil, hay algunas cosas de las que te debes cuidar, por ejemplo: todos los laberintos ocupan más de una pantalla y si los dos jugadores se separan, alguno de ellos podría no ser visible si se sale. Además, los personajes no pueden pasar por un mismo sitio al mismo tiempo, si esto pasa uno de ellos empujará al otro y este último queda por algunos segundos expuesto a la furia de los fantasmas.

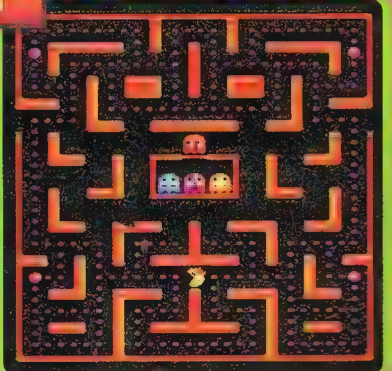
Conforme avanzas, los fantasmas van aumentando su velocidad, pero eso tú también lo podrás hacer desde el principio del juego, si activas la opción de Pac Booster, así tu personaje será más rápido, pero como todo lo bueno, hay un pequeño problema: que si no estás muy acostumbrado al control, no podrás dar algunas vueltas precisas.





En el juego encontraremos también que puedes jugar en 4 diferentes tipos de laberintos, a continuación te presentamos un ejemplo de alguno de ellos y una breve explicación.

Arcade



Este es el modo normal que muchos conocemos. Los laberintos se repiten hasta que ves un Cinema Display. No hay tanto problema hasta que llegas a los niveles avanzados.





Estos laberintos son más grandes de lo normal y por lo consiguiente más difíciles. Para que no te aburras, te cambian de laberinto cada vez que terminas uno.



Aun este laberinto que es el más pequeño (de todos los que puedes jugar), no cabe en una pantalla completa. De estos laberintos te cambian uno cada vez que los terminas y son de los más fáciles.



Este tipo de laberintos sí que son un buen reto, ya que todos son bastante extraños y muy difíciles, inclusive en algunos, hay sitios en los que no caben los personajes, te los cambian cada vez que terminas uno y son del tamaño de los laberintos de Arcade.



Para saber qué es lo que estás jugando, hay una pequeña barra que aparece debajo del marcador, ahí verás si estás usando el Pac Booster, la dificultad del juego y el tipo de laberinto que seleccionaste.

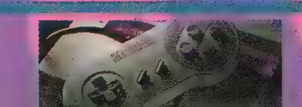




Este juego te da la oportunidad de escoger en qué nivel de juego quieres empezar (del 1 al 7) y si logras ir mas allá de estos niveles, podrás continuar varias veces desde ahí si pierdes todas tus vidas.

Bien, como lo hemos hecho con los otros títulos clásicos, te diremos que éste les encantará a los que conocieron este juego en sus buenos tiempos y algunos nostálgicos. A lo mejor también hay gente más contemporánea a la que le guste, pero aunque le hicieron algunas modificaciones contra el original, sigue siendo muy "sencillo" para los jugadores de ahora, aunque uno nunca sabe...







TIPS de Kirby Super Star

Llegó la hora de darte algunos tips de este juego que sobra decir que es muy divertido.

Comenzamos con:

Aquí hay que encontrar los 60 tesoros que se encuentran en 4 niveles de una inmensa cueva, para lograr un marcador de 9,999,990G.

NIVEL 1
The Great Cave Offensive

1 GOLD MEDAL

Este es el primero de ellos y es el más fácil, ya que sólo hay que caminar hacia la derecha del inicio del 1er nivel y lo encontrarás sin más problemas.

2 GOLD COIN

Avanza un poco a la derecha de donde encontraste el 1er. tesoro y verás 2 flores separadas por una piedra. Pégale a la piedra y saldrá una puerta donde encontrarás el 2o. tesoro.

3 WHIP

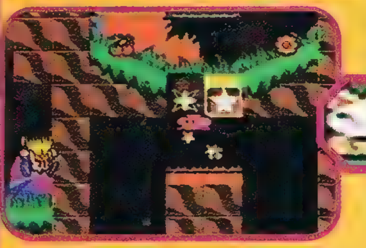
Sigue avanzando hacia la derecha y te encontrarás con 3 "Bomb Blocks" (esos que tienen el dibujo de una bomba en el centro). Destruye el primero dándole por el lado derecho, luego el tercero, pegándole del lado izquierdo y bájate para destruir los bloques con la estrella.

Si le pegas al 2o. "Bomb Block", saldrá lava que impedirá el acceso a este tesoro. Recuerda que si lo haces mal, puedes entrar y salir de esta parte usando las puertas.

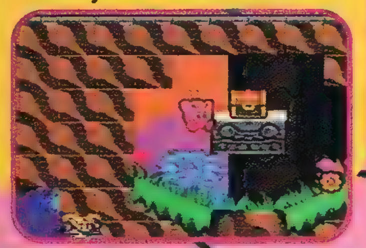
4 CRYSTAL BALL

Para éste, es más fácil si tienes el poder de fighter y un compañero. Avanza y métete a la puerta que te lleva a la 2a. parte de este nivel. Continúa tu camino bajando por la escalera. Al llegar abajo, hay un switch que sube la losa izquierda, úsalo y llegarás a donde hay 2 switches; el de la izquierda, levanta la losa de la izquierda (la No. 2) y el de la derecha levanta otra losa también a la izquierda (la No. 3). Activa ambos switches y corre para llegar al otro lado de la 3a. losa.

5 LUCKY CAT

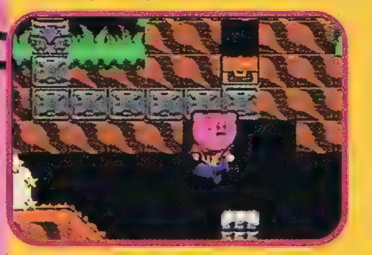


Sigue tu camino y al llegar aquí destruye los bloques con estrella para subir por el hueco y tomar este tesoro.

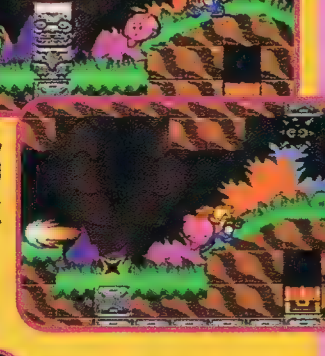


6 SEIRYU SWORD

Ya en la 3a. parte de este primer nivel, vé hacia la derecha sin tocar estos bloques para no destruirlos.



Sube y vé ahora hacia la izquierda para pegarle a la piedra y hacer que el cofre caiga. Regresa hacia los bloques del principio de esta parte y toma rápidamente el cofre antes de que se destruya el piso y caigas a la lava.





7 SCREW BALL

Vuelve a subir y vé hacia la derecha para llegar aquí.

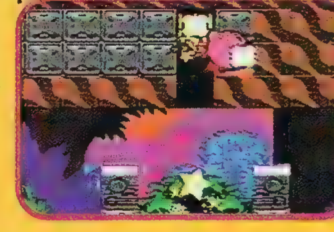


Destruye el bloque con la bomba y encontrarás el tesoro No. 7 al final del túnel.



8 ECHIGO CANDY

Sal de este túnel y sube hasta el tope dirigiéndote después a la derecha. Así llegarás al cuarto para grabar.



Destruye el bloque que está arriba de la puerta y saldrá el cofre.

Puedes destruir este bloque, o el que sobresale del techo, el cual está a tu izquierda, para luego abrirte camino hacia la derecha.

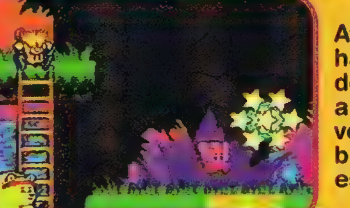


En caso de que no pases la losa 3, usando tus poderes como fighter, puedes activar el switch de la losa 2 para volver a intentarlo.

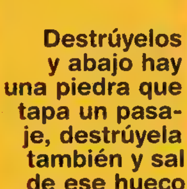
Aquí entra en juego tu compañero. Colócate como en la 1a. foto para que saltes y tu compañero se mueva a la derecha. Cuando vayas callendo, presiona hacia arriba en el control pad para usar a tu compañero como trampolín, mientras éste, activa el switch. Continua subiendo para pasar del otro lado de la losa 4.

Ya del otro lado, puedes activar el último switch usando tus poderes de fighter para llegar al 4o. tesoro.

9 ZEBRA MASK

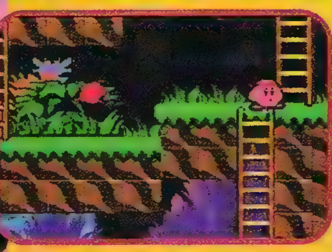


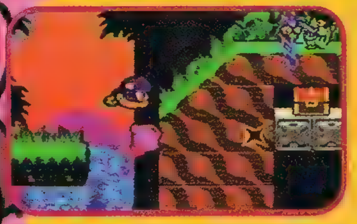
Avanza hacia la derecha y al bajar verás unos bloques con estrella.



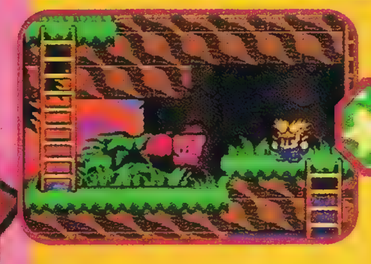
Destrúyelos y abajo hay una piedra que tapa un pasaje, destrúyela también y sal de ese hueco para ir a la derecha y destruir estos bloques.

El 1o. te lleva a una vida y el 2o. deja caer el tesoro. Regresa hasta este punto para ir por el pasaje de abajo y llegar al tesoro.

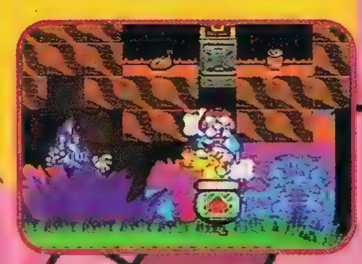








Entra a la 4a. parte del nivel, elimina a Bonker y sube por la escalera de la derecha. Ahora utiliza la escalera de la izquierda para llegar a donde está un cañón. Métete en él y dispara cuando esté apuntando hacia arriba. Así obtienes el décimo tesoro.





11 BEAST'S FANG

Regresa a la escalera por donde subiste después de eliminar a Bonker y sube por la que está a la derecha.

Avanza un poco hacia la derecha y baja por la escalera hasta llegar abajo. Vé hacia la derecha y destruye el bloque con estrella para que salgan las bolas con puntas y entres por el tesoro.

12 BANDANNA

En la 5a. parte del 1er. nivel, avanza hasta que pases las 2 plataformas que cuelgan de las cuerdas y llegues aquí.

Dispárale al bloque con bomba.

Ahora, del lado derecho de donde estás, hacia arriba, hay otro bloque con bomba que hay que destruir para obtener el cofre No. 12.



Aquí se necesita tener el poder de cutter, que lo puedes encontrar en la 4a. parte del nivel, así que si no lo tienes, regresa y lo encontrarás al final de la 4a. parte del nivel. De donde obtuviste "Bandanna", sigue tu camino hacia la derecha y cuando llegues a la plataforma que cuelga de la cuerda, córtala (la cuerda) y baja para que a tu derecha abras el cofre.





NIVEL 2
The Great Cave Offensive

14 DIME

Este es fácil, ya que sólo hay que bajar nadando hasta el fondo, al inicio del Nivel 2.

15 GLASS SLIPPERS

Donde agarraste el anterior, hay que destruir los bloques que están abajo para llegar a este cofre.

Nada hacia arriba y entra a la puerta para que accedas a otro cuarto con 4 puertas, una para grabar y 3 que son parte del nivel. Comencemos con la puerta izquierda.

16 GOBLET

Al entrar, sólo necesitas ir hacia la izquierda y bajar para tocar este switch.

Ahora baja un poco y vé hacia la izquierda para tomar el cofre.

17 SAUCE PAN

Continúa bajando y al llegar al fondo, dispárale al switch como se ve en la foto, para que caiga el cofre y lo tomes antes de que se pierda en el abismo.

18 BRASS KNUCKLE

Nada a tu izquierda y toma el poder de Crash. Usalo para activar el switch y abrir la puerta.

19 AMBER ROSE

Sigue avanzando hacia la izquierda y después de activar este switch, sube 2 niveles y toma el cofre a tu izquierda.

20 FISH FOSIL
21 BEAST FOSIL

Ahora vé a la orilla de la derecha y obtén el poder de Bomb para abrirte camino hacia este hueco y puedas entrar a esta puerta, donde hay 2 tesoros.

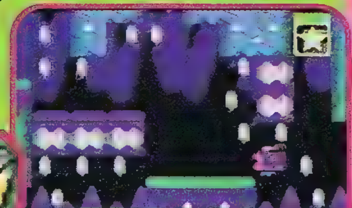
22 NUNCHUKS

Regresa hacia tu izquierda y sube hasta arriba. Métete al hueco de la derecha y elimina a Poppy Bros. Sr. para que salga un cofre del techo.

23 BUCKET

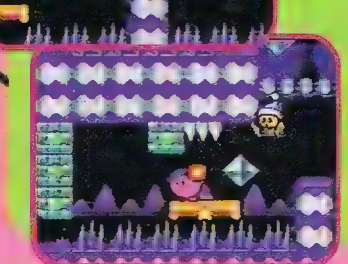
Ahora vamos a la segunda puerta. Al comenzar, nada hacia la superficie, vé hacia tu derecha y vuelve a entrar al agua (desde aquí se puede ver el cofre). Sigue el camino por el agua que va a la izquierda y luego a la derecha hasta que llegues aquí, donde se ve un bloque con estrella. Rompe el bloque y nada contra la corriente para alcanzar el cofre.





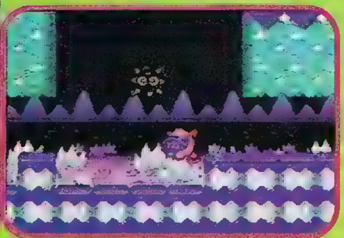
24 SUMMER TIME





De este tesoro, continúa nadando hacia la derecha para romper el bloque con bomba y subir luego a la superficie. Vé ahora a la derecha y al llegar aquí a las puntas, hacia la derecha hay energía. Toma la de la izquierda y rompe los bloques para alcanzar el tesoro.

25 100 DOLLAR COIN

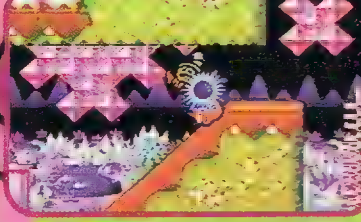


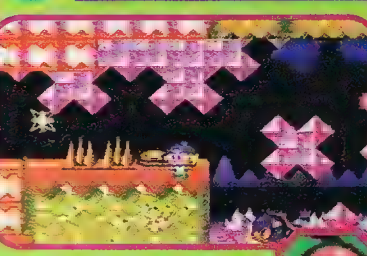
Ya con el tesoro anterior, sigue tu camino hacia abajo y entra al agua, que te arrastrará hacia la izquierda. Esquiva las bolas con puntas y cuando pases por esta parte, prepárate para tomar el cofre. Si no lo agarras, tendrás que volver a dar toda la vuelta.



Ya aquí, sólo falta la 3a. puerta que apenas nos enviará al 3er. nivel.

26 ANCIENT GEM





Al entrar a esta puerta, sube por la pendiente eliminando a Poppy Bros Jr. y vuela para alcanzar el borde de arriba, activa el switch y saldrá a tu izquierda el tesoro.

27 FALCON HELMET

Regresa a donde estaba Poppy Bros. Jr. y baja por la escalera de la derecha. Ya abajo, vé hacia la derecha destruyendo los bloques rosas y al final encontrarás otro cofre.



28 DUD

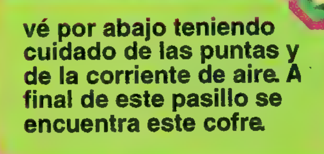
Vuelve a regresar al punto anterior (donde está Poppy Bros. Jr.), vé hacia tu derecha y hacia arriba. Al llegar aquí, baja por la escalera y sigue hacia tu derecha. Verás un bloque de bomba que hay que activar para liberar el cofre.



29 TRUTH MIRROR



Sube por la escalera que está a la derecha y continúa tu camino hasta llegar a esta bifurcación;



vé por abajo teniendo cuidado de las puntas y de la corriente de aire. A final de este pasillo se encuentra este cofre.





NIVEL 3
The Great Cave Offensive

30 STAR TIARA

Este nivel es un castillo con 2 entradas. Comencemos por la de abajo. Al entrar a la primera puerta vé hacia la derecha y al nivel de arriba. Ahora regresa y en el 4o. hueco de derecha a izquierda (que está exactamente arriba de la puerta de inicio) está una puerta donde encuentras el tesoro No. 30.

31 TURTLE SHELL

Para éste necesitas el poder de Hammer o Stone (Hammer lo consigues al ir avanzando por la puerta de este nivel). Al inicio de esta puerta del 3er. nivel, vé hacia la izquierda y entra en esta puerta. Utiliza el mazo para abrirte camino hacia la puerta de abajo. Sigue avanzando por este camino y al llegar a un cuarto con 2 Burnin' Leos, adquiere sus poderes para crear a un compañero Burnin' Leo. Ahora vé hacia la puerta de arriba y elimina a este tipo para conseguir el cofre.

32 SWORD

Sigue hacia la derecha y al llegar al siguiente cuarto, ábrete paso hacia el otro lado de esta pared. Mientras tu compañero (Burnin' Leo) prende la mecha del cañón, tú entra en él. Así entras al cuarto con este tesoro.

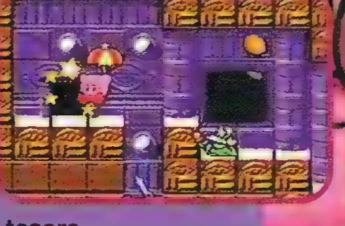
33 WARRIOR SHIELD

Del tesoro No. 32 regresa por el paso de abajo, para tomar la puerta que te lleva al cuarto con agua. Nada hacia la izquierda y hacia abajo para tomar el cofre.

34 UNICORN'S HORN

Regresa al principio de este nivel y entra ahora en la puerta de la derecha. Sube por las escaleras y entra al siguiente cuarto, es recomendable que lleves el poder de Parasol para que te cubra de las bombas que caen del techo. Vé hasta la izquierda y rompe el bloque de la bomba para introducirte en el hueco que deja. Ya adentro, sigue avanzando hacia la derecha llegarás al cofre.

35 AUTUMN TIME





Regresa hacia la puerta junto a donde estaba el bloque con bomba que te abrió el camino hacia el cofre 34. Elimina al Bonker de este cuarto y avanza hacia la derecha para activar el switch que deja caer el tesoro.

Es importante que no elimines a Bonker destruyendo el piso, ya que el cofre caería al vacío.

36 RICE BOWL

Avanza hasta llegar al 2o. cuarto después de donde eliminaste a Bonker y obtuviste Autumn Time. Rompe el bloque de bomba que está a la derecha y baja por el hoyo que deja. Utiliza la lanzadera para atravesar las puntas y obtener este tesoro.



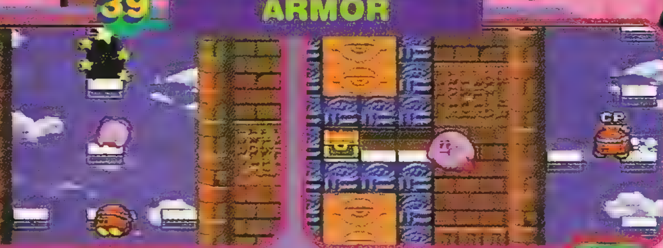
37 TUT'S MASK

Avanza y al entrar a este cuarto y a la izquierda, destruye el bloque de bomba y obtén la máscara del rey Tut. Ahora, a partir de aquí está la entrada de la puerta No. 2 del castillo.

38 MR. SATURN

Llega a esta parte del castillo y sube al 3er. nivel para que entres a la puerta que está a la derecha. Aquí adentro, ten cuidado de no tomar el poder de Sleep mientras avanzas hacia la derecha.

39 ARMOR



Al salir del cuarto donde está Mr. Saturn, continúa subiendo y al llegar aquí, vuela hacia la izquierda.

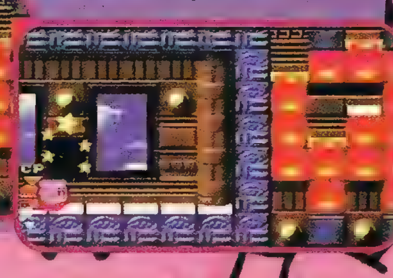
41 MANNEQUIN

Regresa al exterior y sigue subiendo hasta llegar a arriba y a la izquierda.

Al entrar a esta puerta, corre a la izquierda y salta para tomar el cofre y salir Todo esto hazlo muy rápido, porque la pantalla se mueve hacia la derecha y podrías quedar aplastado.

40 TREASURE BOX

Regresa a la puerta y entra en ésta. Sube usando los trampolines y obtén el cofre No. 40.



42 GOLD CROWN



Este es un tesoro difícil de conseguir, pero no por ello imposible. Necesitas tomar primero Hammer y que tu compañero lleve cutter.

Es indispensable que ambos lleguen con estos poderes a este cuarto, para que destruyan la pared de la derecha de la puerta de arriba y puedan llegar al agua. Usando el martillo, destruye el piso que impide que llegues al fondo y pásate del otro lado para entrar en la puerta.
Atraviesa el puente y



llega al otro cuarto donde verás el tesoro. Para obtenerlo, necesitas tener el poder de Stone (tu compañero debe seguir siendo cutter). Hasta arriba de este cuarto hay 2 puertas. Entra en la de la derecha y podrás obtener Stone. Ya con esto, rompe el tabique de bomba y déjate caer (usando tu poder de Stone) y al tocar fondo, tomes el cofre.

43 KING'S CAPE



Aquí entra en juego tu compañero. Regresa al cuarto donde tomaste Stone y métete en la puerta de arriba para llegar a este cuarto.

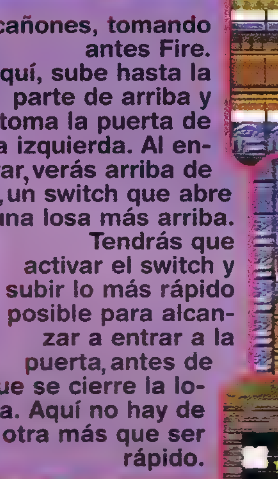


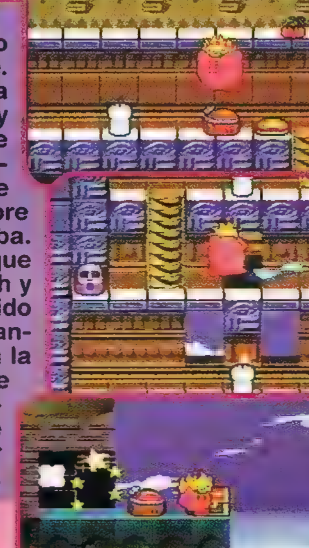
Ahora cuando tu compañero corte la cuerda que sostiene la plataforma, tú déjate caer como piedra sobre el botón que activa los explosivos.

Al entrar por la puerta de abajo, sube y encontrarás este tesoro.

44 MODEL SHIP

Regresa al cuarto de donde comenzamos a explicar para obtener el cofre 42. Entra en la puerta de arriba, elimina al jefe y entra en el cuarto donde están los cañones, tomando antes Fire.
Aquí, sube hasta la parte de arriba y toma la puerta de la izquierda. Al entrar, verás arriba de ti, un switch que abre una losa más arriba. Tendrás que activar el switch y subir lo más rápido posible para alcanzar a entrar a la puerta, antes de que se cierre la losa. Aquí no hay de otra más que ser rápido.

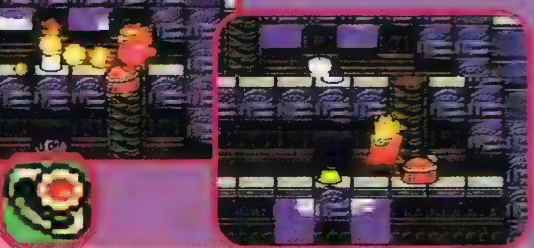






45 SUN RING

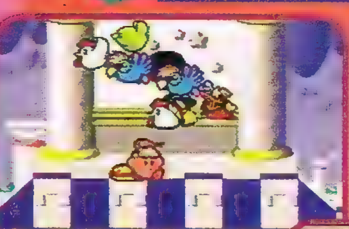
Ahora, regresa al cuarto de los cañones para entrar en la puerta de la derecha (al salir del cuarto donde tomaste Model Ship, arriba está la salida para que llegues más rápido a los cañones). Sube y cuando llegues a donde está el tomate que te llena toda tu energía, prende la vela usando Jet o Fire, para que veas la entrada al tesoro 45.



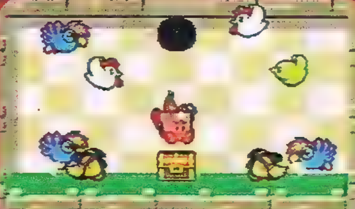
NIVEL 4

The Great Cave Offensive

46 WINTER TIME

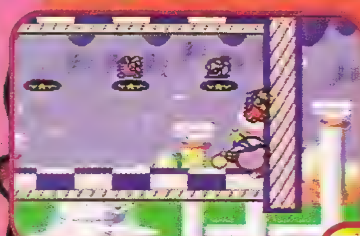


Al salir del cuarto del carrito, llegarás a esta parte. Vé hacia la izquierda y activa el switch que hace que salgan muchos enemigos de



la pared y espera a que puedas meterte en el hoyo, para entrar por el tesoro.

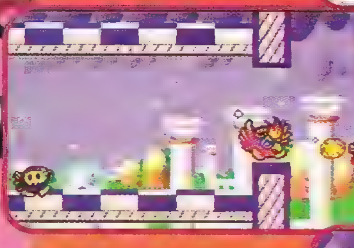
47 KATANA



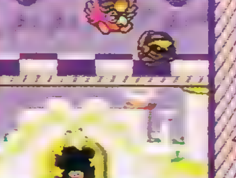
Ahora en este cuarto (antes de llegar a donde está el cuarto para grabar y las 3 puertas) al salir del cuarto del



carrito, llegarás a esta parte donde existen corrientes de aire. Toma el poder de Jet que está arriba, cárgalo al máximo en esta

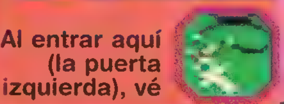


parte y salta sin soltar el botón Y, así tendrás el Jet cargado, ahora puedes soltar el botón Y. Ahora baja y utiliza tu poder para



ir en contra de la corriente de aire y poder pasar del lado derecho para alcanzar el tesoro que está abajo.

48 CHARM

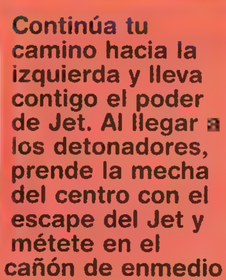


Al entrar aquí (la puerta izquierda), vé



hacia la izquierda y al llegar al puente, baja por donde cae agua para tomar este tesoro.

49 XMAS TREE



Continúa tu camino hacia la izquierda y lleva contigo el poder de Jet. Al llegar a los detonadores, prende la mecha del centro con el escape del Jet y métete en el cañón de enmedio a tu izquierda. Ahora en el cuarto donde llegas, destruye todos los bloques de bomba, menos el que está abajo, así consigues este cofre.



Con esto entras en un cuarto con nubes por todos lados. Sube volando y a tu



izquierda hay una puerta. Entra en ella y activa el switch derecho para que caiga el cofre. Sal de este cuarto.





50 KONG'S BARREL



Primero necesitas ir hasta la izquierda, para activar el bloque con bomba, para que la mecha del cañón quede lista. Ahora utiliza el detonador de la derecha y métete en el cañón de la izquierda.



51 RAMA'S SCALE



Ahora, arriba a la derecha de la puerta del Tesoro 50, hay otra puerta. En este cuarto tienes que subir con mucho cuidado, ya que las paredes están tapizadas de bolas con puntas. Hacia arriba está el tesoro. Sal al exterior.



52 SHINY BAMBOU



Ahora vuela lo más que puedas a la izquierda y baja por aquí.



Entra a la puerta junto a la izquierda del pasaje por donde bajaste. Ahora necesitas la ayuda de un compañero para usar su cabeza como trampolín y destruir el bloque con estrella.

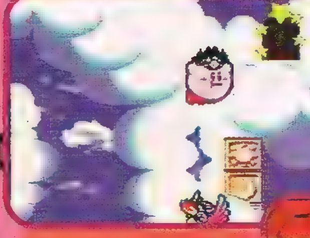


53 TIRE



Saliendo del cuarto del Tesoro 52, vuela hacia arriba por el camino izquierdo y al llegar a la altura donde está el poder de Plasma, métete donde están las estrellitas hacia la derecha, para entrar posteriormente a esta puerta.





Aquí necesitas que tu compañero tome el poder de Tire para que subas en él y puedas conducir a toda velocidad hasta la derecha, actives el switch que levanta la losa y pases al otro lado, antes de que ésta te cierre el paso.



54 SPIRIT CHARME



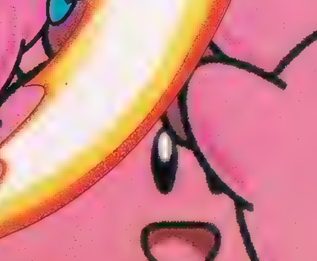
Regresa al camino por donde venías volando (antes de entrar a las nubes), y a la misma altura, donde está el poder de plasma, vé hacia la izquierda y entra a las nubes para que bajes (cuidado con no tomar Sleep hasta abajo).



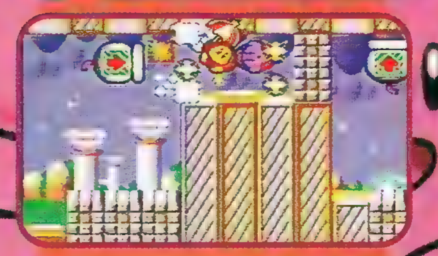
Ahora entra en la puerta de la derecha e inmediatamente déjate caer por alguno de los huecos que tienes a los lados. Allí verás el cofre.

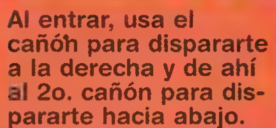
Continuemos con la puerta de la derecha.





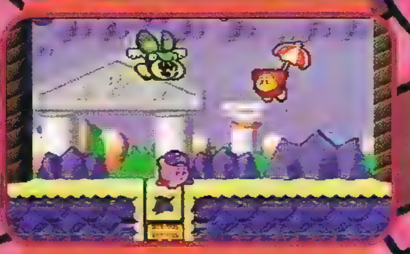
55 PEGASUS WING





Al entrar, usa el cañóh para dispararte a la derecha y de ahí al 2o. cañón para dispararte hacia abajo.

56 RACOON DOLL



Entra al siguiente cuarto y avanza hacia la izquierda para eliminar a Bugzzy y obtener el tesoro.



57 SHELL WISTLE

Sigue tu camino hacia adelante y al llegar a esta parte del siguiente cuarto, destruye el bloque bomba e introdúcete al agua para conseguir este raro item.





58 ORIHALCON

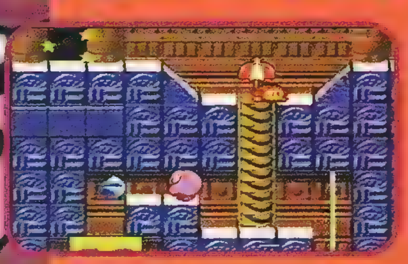
Sigue avanzando a la izquierda y al llegar aquí, toma Crash y úsalo para activar el switch que está del otro lado de la losa. Al abrirse, pásate y a la izquierda toma el antepenúltimo cofre.



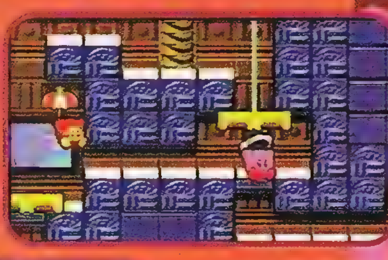


Sigue: La puerta de enmedio (y la última).

59 PLATINUM RING



Necesitas Cutter, el cual está a la derecha del inicio de esta parte. Bajando por la escalera

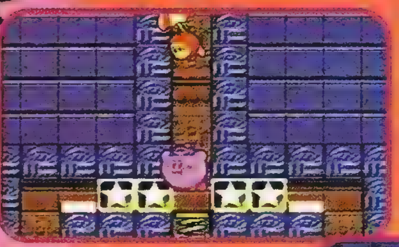


junto a la derecha del inicio, corta la cuerda de la izquierda para que avances hacia la derecha y

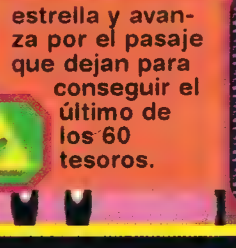


alcances el penúltimo de los tesoros.

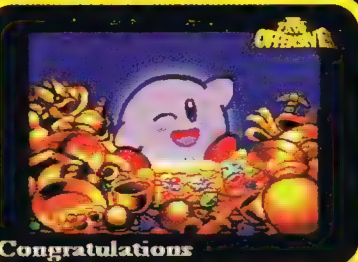
60 TRIFORCE



Entra al siguiente cuarto (donde están los resortes) y llega hasta abajo del nivel (cuida que los resortes no te regresen). Rompe los bloques de



estrella y avanza por el pasaje que dejan para conseguir el último de los 60 tesoros.



¡Uff! ¿Fueron muchos items por encontrar?. Más adelante tendremos los poderes de Milky Way Wishes y los 2 cuartos secretos de Dyna Blade, más un par de bugs.





LOS HABITANTES DE UN POBLADO LLAMADO MAINE, SIEMPRE HABÍAN SOSPECHADO DE UNA CASA ABANDONADA POR MUCHO TIEMPO CONOCIDA COMO LA MANSION WHIPSTAFF. DE REPENTE UN EXCÉNTRICO DOCTOR LLAMADO JAMES HARVEY Y SU HIJA KAT LLEGARON AHÍ Y SE ENCONTRARON CON LA DESAGRADABLE SORPRESA DE QUE ESA CASA YA ESTABA HABITADA... PERO POR FANTASMAS.

CASPER ES UN NUEVO TITULO PARA EL SNES, DISTRIBUIDO POR NATSUME Y PROGRAMADO POR ABSOLUTE. ESTE JUEGO, COMO TE DARÁS CUENTA POR EL NOMBRE Y LA INTRODUCCIÓN SE TRATA NADA MÁS Y NADA MENOS QUE DE LA ADAPTACIÓN DE LA PELÍCULA QUE APARECIÓ HACE YA CASI UN PAR DE AÑOS EN EL CINE.

PERO AHORA VEAMOS SIN MUCHOS PREÁMBULOS QUÉ ONDA CON EL JUEGO: AQUÍ CONTROLAS A CASPER (PREFERIMOS CASPER, AUNQUE SABEMOS QUE LA MAYORÍA DE LA GENTE LO CONOCE COMO GASPARÍN, PERO ESE NO NOS PARECE UN NOMBRE MUY... PUES VARONIL). ÉL ESTÁ ACOMPAÑADO POR KAT HARVEY Y TAL COMO PASA EN LA PELÍCULA ELLOS SE HACEN MUY BUENOS AMIGOS Y TIENEN AHORA MUCHAS COSAS POR HACER JUNTOS, COMO EVITAR QUE EL DR. HARVEY MUERA, QUE CARRIGAN CRITTEDEN LOGRE SUS "SINIESTROS PLANES" Y LOGRAR EL DESEO DE CASPER DE VOLVER A LA VIDA UNA VEZ MÁS.





LA TEMÁTICA DEL JUEGO HASTA CIERTO PUNTO ES SENCILLA: CASPER Y KAT DEBEN EXPLORAR TODOS LOS CUARTOS DE LA MANSIÓN WHIPSTAFF EN BUSCA DE PISTAS E ITEMS QUE LES PUEDAN SER ÚTILES, UNA VEZ QUE LOS ENCUENTRES, CASPER SE PODRÁ TRANSFORMAR EN ELLOS Y ASÍ SEGUIR EXPLORANDO TODA LA MANSIÓN. CON CADA UNO DE ESTOS ITEMS Y PODRÁ REALIZAR DIVERSAS FUNCIONES QUE IRÁS DESCUBRIENDO.

ADEMÁS TIENE UNA GRAN CANTIDAD DE POSIBILIDADES COMO PERSONAJE, VUELA, SE TRANSFORMA, ATRAVIESA PAREDES Y SE HACE INVISIBLE PARA EVITAR QUE LO DAÑEN, PERO SU GRAN PROBLEMA ES QUE SI ÉL NO ESTÁ EN EL MISMO CUARTO CON KAT NO PODRÁ HACER CASI NADA DE LO QUE MENCIONAMOS ANTERIORMENTE, ASÍ QUE COMO PODRÁS VER, ESTÁ AMARRADO A ELLA.





AHORA PASEMOS A UN ASUNTO EN VERDAD ESCABROSO: LA ENERGÍA DE CASPER. ESTE PERSONAJE TIENE 2 MARCADORES DE ENERGÍA (LLAMÉMOSLOS ASÍ, PARA NO CONFUNDIRNOS) Y ESTÁN REPRESENTADOS POR EL LOGO DE LA PELÍCULA QUE ESTÁ FORMADO POR EL NOMBRE DEL PERSONAJE Y ÉL MISMO ESCONDIDO ATRÁS.







CONFORME PASA EL TIEMPO, EL CASPER QUE ESTÁ DETRÁS DEL LOGO SE EMPIEZA A ESCONDER MÁS Y MÁS, SI DESAPARECE POR COMPLETO TAMBIÉN LO HARÁ EL QUE TÚ MANEJAS Y PERDERÁS UNA (¿SERÁ CORRECTO LLAMARLA ASÍ?) VIDA.

OTRA FORMA DE PERDER UNA VIDA O LO QUE SEA, ES SER GOLPEADO VARIAS VECES, ESTA ENERGÍA SE MUESTRA POR LAS LETRAS DEL NOMBRE CASPER QUE ESTÁN ILUMINADAS. EN CUALQUIERA DE LOS 2 CASOS, TÚ PUEDES RECUPERAR PODER CON ALGUNOS PREMIOS QUE ESTÁN REPARTIDOS A LO LARGO DEL JUEGO, TAMBIÉN RECUPERAS PODER CON UNA ESPECIE DE LLAMAS QUE SALEN AL DESTRUIR A ALGUNOS DE LOS ENEMIGOS.



BIEN, A GRANDES RASGOS PODEMOS DECIR QUE NO TERMINAMOS DE ENTENDER CÓMO UNA COMPAÑÍA QUE SE HABÍA CARACTERIZADO POR LANZAR JUEGOS QUE A NUESTRO GUSTO ERAN MUY BUENOS, DECIDIÓ COMERCIALIZAR ESTE TÍTULO. AUNQUE EL JUEGO NO ES MALO, TAMPOCO ES DE LA CALIDAD DE LOS QUE HABÍAN LANZADO EN LOS ÚLTIMOS 3 AÑOS.

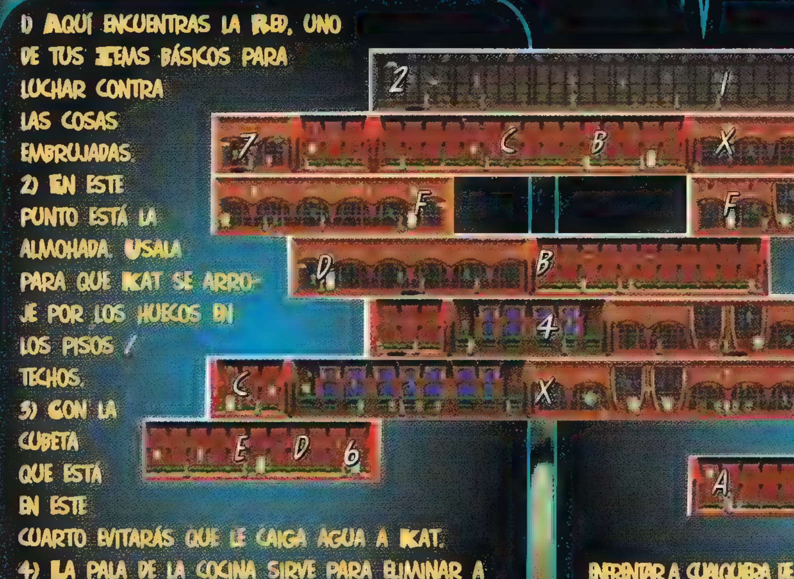
PARA FINALIZAR Y SI TIENES ALGÚN PROBLEMA CON EL JUEGO, TE MOSTRAREMOS QUÉ ONDA CON LO QUE TIENES QUE HACER AL PRINCIPIO, HASTA QUE TE ENCUENTRES CON UN ÍTEM IMPORTANTE COMO LO ES LA LLAVE, CHECA BIEN LOS PUNTOS INDICADOS EN EL MAPA. LOS ESPEJOS MARCADOS CON LETRAS SON LOS QUE SE CONECTAN ENTRE SÍ, SIN EMBARGO UN ESPEJO NO SIEMPRE TE LLEVA A OTRO.

1) AQUÍ ENCUENTRAS LA RED, UNO DE TUS ÍTEMS BÁSICOS PARA LUCHAR CONTRA LAS COSAS EMBRUJADAS.

2) EN ESTE PUNTO ESTÁ LA ALMOHADA. USALA PARA QUE IKAT SE ARROJE POR LOS HUECOS EN LOS PISOS / TECHOS.

3) CON LA CUBETA QUE ESTÁ EN ESTE CUARTO EVITARÁS QUE LE CAIGA AGUA A IKAT.

4) LA PALA DE LA COCINA SIRVE PARA ELIMINAR A LAS FRUTAS EMBRUJADAS.



5) CON LA CUERDA, IKAT PODRÁ CRUZAR POR LOS PISOS QUE TIENEN HOYOS

6) EL GLOBO SIRVE PARA SUBIR A IKAT A PISOS CON HOYOS EN EL TECHO, COMO EL QUE ESTÁ ABAJO DEL CUARTO DE LA LLAVE.

7) LA LLAVE CON ESTA PODRÁS ABRIR LAS PUERTAS QUE SE ENCUENTRAN EN DIFERENTES PUNTOS DE LA CASA, COMO POR EJEMPLO LA QUE ESTÁ EN EL PUNTO 9.

X) EN ESTOS PUNTOS TE TENDRÁS QUE ENFRENTAR A CUALQUIERA DE LOS MIEMBROS DEL "GHOSTLY TRIO", RECUERDA QUE EL ARMA PARA ELIMINARLOS APARECE EN EL MISMO CUARTO, CUANDO TE ENFRENTAS A ELLOS POR PRIMERA VEZ.



Bueno, la cosa no es tan drástica, pues gracias a tu habilidad para atravesar paredes, te podrás separar de ella para revisar qué hay en los cuartos contiguos.

Pero también deberás protegerla, pues si algo malo le llega a pasar, el fantasma de Carrigan Crittenden se la llevará.

El problema es que la casa (la cual es muy grande y podrás ver un mapa si presionas Select) está invadida por una gran cantidad de objetos poseídos y por si fuera poco, también están los tres tíos de Gasper que harán todo lo posible por hacerle su vida (suena bonita la frase, aunque no estamos muy seguros que esté bien aplicada) imposible. Ellos son: Strech, Stinkie y Fatso. Al llegar a un cuarto en el que haya objetos embrujados, Kat se agachará y no avanzará más, así que tendrás que deshacerte de todos ellos para poder continuar.

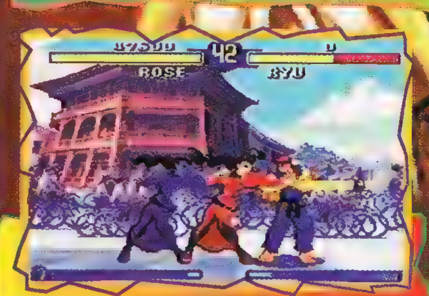
Cada vez que te encuentres con alguno de los tíos de Casper, aparecerá en ese mismo cuarto el arma que debes usar para eliminarlos (solamente la primera vez), cada uno de ellos es solamente vulnerable por un momento, así que debes averiguar cómo provocar que bajen la guardia para que los puedas atacar.

Dentro de la mansión te vas a encontrar con unos espejos, estos no parecen servir de mucho hasta que te paras frente a ellos y presionas el botón X, entonces te podrás cambiar a algunos cuartos dentro de la mansión, (revisa en el mapa dónde es el lugar al que llegas), aunque la cosa no es así de sencilla, pues para poder cambiar completamente, tendrás que pasar por un par de cuartos que no cuentan dentro del mapa general y donde siempre hay enemigos.

INFORMACION SUPERNESESARIA



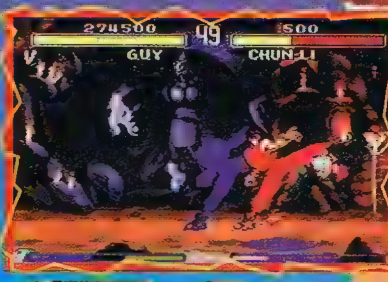
Seguramente tienes muchas dudas, pues la información de este juego fue muy poca (cosa común dentro de Nintendo y Capcom), pero para que ya no sufras, pondremos fin a muchas de tus inquietudes.

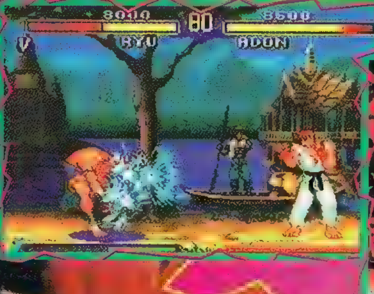


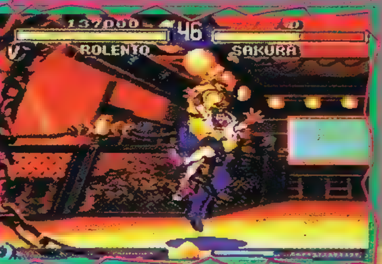
Primero que nada hablemos de la memoria. Es increíble ver lo que Capcom logró con este juego, pues todas las opciones, personajes y movimientos que verás a continuación, quedaron dentro de un cartucho de 32 Megabits (Hay que recordar que el juego de Super Street Fighter II también tiene la misma memoria). Además de eso, Capcom utilizó un chip especial para acelerar el procesamiento de datos y así hacer el juego más fluído.

Bien, al parecer tu SNES todavía te dará algunos buenos pretextos para que sigas jugando con él, puesto que el siguiente juego del cual daremos un ligero adelanto sólo saldrá para este sistema de Nintendo. Pero antes que nada, te debemos recordar que este título se llama Street Fighter Alpha 2 y no Zero como lo conocemos en nuestro país (por la cuestión de que en EU conocieron esta versión precisamente como Alpha), pero como podrás ver a continuación, se trata de la traslación del juego SF Zero 2 (¿Alguna duda?, sino, eres un genio por entender nuestras "claras explicaciones").



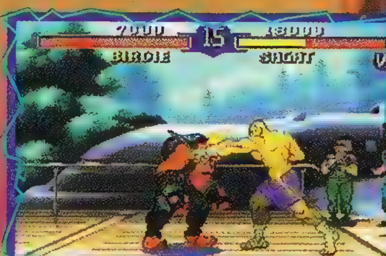






La primera sorpresa con la que te encontrarás es que aquí tenemos a todos los personajes de la versión Arcade. Ninguno quedó fuera y todos tienen sus movimientos especiales y los súper combos (además, a diferencia del primer SFA, ahora cada personaje tiene su propio escenario). También encontraremos opciones especiales para la versión de SNES, esto último no es algo muy espectacular, pues todas las versiones que han salido para este sistema han tenido opciones muy interesantes.

Aunque también hay que ser sinceros y mencionar que un problema que pueden encontrar los jugadores, es que los personajes son un poco "chaparros", esto es con varios propósitos, como el hecho de poder hacer que los personajes grandes como Zangief, Sagat o Birdie no desentonaran por su gran tamaño si hubieran tenido que hacerlos al mismo tamaño que los otros (O sea: Cuestión de Sprites).



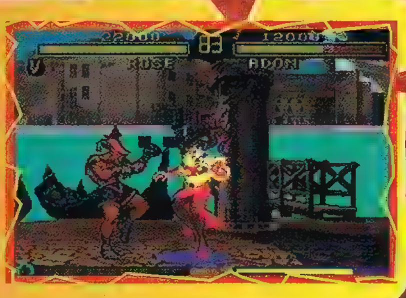
¿Qué tiene Street Fighter Alpha 2?

Ya hablamos que todos los personajes de la versión de Arcade están en este juego, pero ahora te diremos que ellos son Ryu, Ken, Chun-Li, Guy, Charlie, Sodom, Birdie, Rose, Dan, Sagat, Adon, M. Bison, Akuma (del primer Street Fighter Alpha) Zangief, Dhalsim, Gen, Rolento y Sakura (los nuevos personajes) los que nos da un gran total de 18 personajes.



En este juego tienes además del marcador de energía, uno extra en la parte baja de la pantalla y el cual se va llenando conforme vas ejecutando ataques o eres golpeado, al llenarse en uno de sus 3 niveles ya podrás ejecutar ya sea los "Original Combo" o el "Custom Combo". Al marcar cualquiera de estos combos la pantalla se obscurecerá y habrá una ligera pausa para fines más dramáticos que útiles.



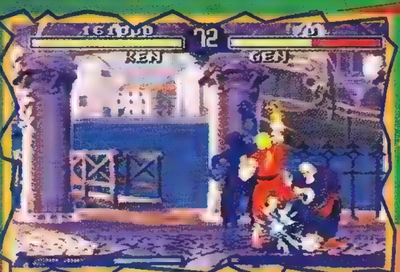






El Combo Original es aquel súper poder típico de este tipo de serie (desde el Super Street Fighter 2 Turbo), en donde si marcas doble secuencia de cierto tipo de poderes, estos serán más fuertes. Cada peleador cuenta con un mínimo de 2 de estos poderes (inclusive hay personajes que tienen más Original Combo que poderes normales, como Charlie). En este juego, como tienes 3 niveles de energía, puedes ejecutar estos movimientos con diferente poder, eso dependerá de si ejecutas las secuencias presionando 1, 2 ó 3 botones. Es obvio que si presionas los 3, el movimiento será más potente, pero también te gastarás toda tu energía acumulada. Si eliminas a tu enemigo con uno de estos poderes, verás en la pantalla un Flash de adorno.



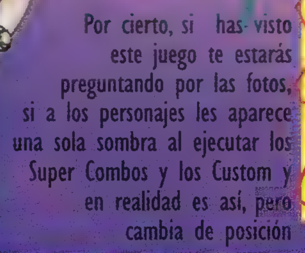


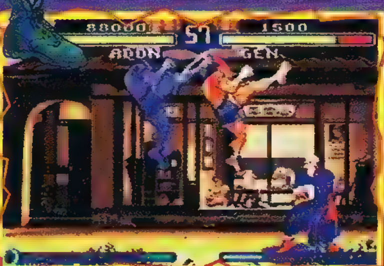


Para poder activar el Custom Combo, debes presionar 2 botones de golpe y uno de patada (ó 2 de patada y uno de golpe), al hacerlo tu personaje será más rápido y podrás ejecutar una serie de ataques en forma continua. Cuentas con cierto tiempo para hacer esto (aparece un marcador que indica el tiempo restante encima del marcador de poder), en relación al nivel de energía que tengas, al ejecutar este poder.



Por cierto, si has visto este juego te estarás preguntando por las fotos, si a los personajes les aparece una sola sombra al ejecutar los Super Combos y los Custom y en realidad es así, pero cambia de posición rápidamente dando elefecto de ser varias sombras transparentes (algo así como lo que pasa cuando Cage ejecuta sus poderes que dejan sombras en MK I y II.







Tal como lo prometimos, te presentamos un pequeño avance de este juego programado por Capcom y comercializado por Nintendo. Es bastante probable que para el siguiente número tengamos otro reporte pero con cosas más a fondo como cuáles son las opciones exactas que tiene, información acerca de los counters y tablas con los movimientos de los personajes, pero por lo pronto esto es todo lo que te podemos informar.



¡Qué bien!, al fin otro juego para el N64 cortesía de Nintendo, dirigido y producido nada más y nada menos que por Shigeru Miyamoto. Este nuevo título es de carreras de motos acuáticas y como podrás ver en este pequeño reporte, realmente cambió y mucho a lo primero que se mostró, por lo tanto se hace obligatorio un pequeño recuento de hechos de lo que hemos visto de este juego.

WAVE RACE 64



Shoshinkai, Japón. Noviembre 95

E3, Los Angeles EU. Agosto 96

Como podemos ver, la versión final de Wave Race tiene muchas mejorías sobre las versiones anteriores en cuestión de gráficos, pero lo más importante es que este juego también presenta mejoras importantes en lo que al uso del sistema se refiere, pues el efecto de agua que tenemos en este título es algo increíble y que seguramente no lo podrás ver en ningún otro por un muy largo tiempo.





Cualquier franquicia Nintendo. Noviembre 96



Afortunadamente este juego no se basa solamente en sus excelentes gráficos, pues su factor diversión es muy bueno y sobre todo la movilidad es excelente, tomando en cuenta que las motos acuáticas deben correr sobre un circuito que se mueve constantemente (el agua, obviamente), lo cual hace que la velocidad y una buena ola cambien totalmente la estrategia para tomar una curva.



Como te podrás dar cuenta, el efecto de agua no está sólo como adorno, sino que también es parte importante del juego. Así que debes tener mucho cuidado y dominar muy bien tu vehículo, porque ninguna vuelta será la misma y además de la dificultad, tus rivales son muy buenos en lo que hacen.

Gráficamente el agua no es lo único sorprendente, pues también el juego está



lleno de otro tipo de efectos visuales, por ejemplo: en algunas pistas cuando miras hacia donde está el sol tenemos el efecto conocido como "Lens Flare" que son esos brillos que produce el sol sobre una superficie de cristal (como los lentes de las cámaras).

Otro efecto que nos gustó mucho es el de niebla que tenemos en la escena de Milky Lake. Lo mejor del caso es que conforme vas dando vuelta al circuito, ésta se comienza a desvanecer y al final tenemos la escena tal como debe ser (sin que lo notes mucho) como sucede con este tipo de efectos en otros sistemas de videojuegos.



Bien, ya le echamos bastantes halagos a este título, así que pasemos a ver que onda con las opciones y los modos de juego.



En este juego puedes escoger de entre 4 diferentes motos acuáticas. Como siempre sucede con los juegos de carreras de Nintendo, cada una de estas motos tiene diferentes características, pero ahora tú podrás editar las de cada uno de los corredores, con la ventaja de que estos datos se quedarán grabados en la memoria del cartucho para después copiarlos en el Controller Pack y llevarlos a otro N64 con Wave Race (Por cierto, si en la pantalla de selección de personaje presionas arriba o abajo en el 3D Stick o el control pad cambiarás el color y el diseño de la moto).



CHAMPIONSHIP



NORMAL

El modo básico del juego es el de "Championship". Aquí compites en diferentes circuitos contra los otros 3 competidores (este modo es para un jugador). Al principio sólo tienes una categoría para jugar que es la de "Normal" pero al terminarla, aparece una nueva (Hard) y al terminar ésta, harás aparecer otra más (Expert). La diferencia entre dificultades, radica en que hay más cursos para competir, los rivales son más hábiles, los obstáculos



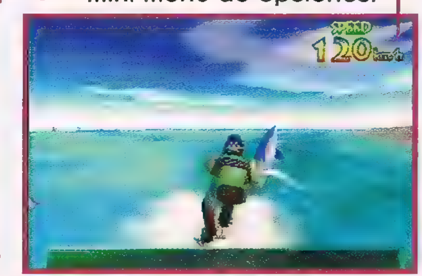
HARD

están colocados con un mayor nivel de dificultad y el agua está más "picada". Además de estas tres categorías, existe una más que aparece al terminar el modo "Expert", pero no hablaremos de ella (por lo menos en este número) para no arruinarte la diversión de descubrirlo por ti mismo.



EXPERT

En el primer circuito (Normal) tendrás la posibilidad de practicar en la pista especial "Dolphin Park" antes de entrar a la competencia. Ahí podrás practicar para acomodarte a la movilidad de cualquier corredor, así como practicar tus "Stunts" (y que detallaremos más adelante). Si quieres salir de este circuito (en el que no tienes tiempo, ni nada de que te presione sol) debes poner Pausa para tener acceso al mini-menú de opciones.

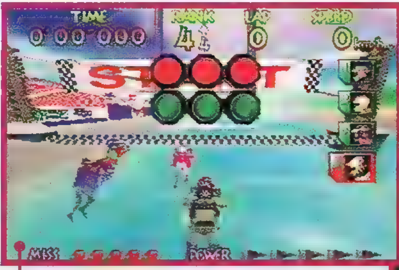


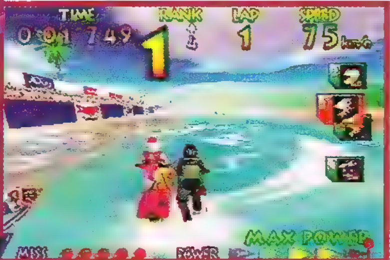


En este modo, además de competir contra los otros personajes controlados por el CPU y por si fuera poco, contra el impredecible mar, también tendrás que pasar por algunas Boyas / Pelotas que están a lo largo del circuito, estas Boyas son de diferente color y las tendrás que pasar por donde indique la flecha.



Cada vez que pases una de estas boyas, irá aumentando el marcador (en la parte de abajo de la pantalla) que indica "Power", entre más lleno esté, tu moto acuática será un poco más rápida. El mayor problema es que si te saltas una de estas boyas (como se ve en la foto) te disminuirán por completo el marcador de Power, aunque lo tengas al Máximo.





Para poder ir avanzando en este modo, debes ganar puntos, los puntos varían dependiendo el lugar que hayas ocupado al llegar a la meta. En cada una de las pistas a las que avanzas, hay una puntuación límite y si al terminar la carrera no tienes el mínimo, tendrás que comenzar desde el principio, pero si llegas en primer lugar en algunas de las pistas, podrás dejar pasar algunos sitios en las pistas difíciles.



Pero como todo buen juego de carreras de Nintendo, aquí tenemos una técnica para poder comenzar con el Máximo (o al menos algunos niveles) de "Power", debes poner mucha atención en la arrancada y comenzar a acelerar justo antes de que el anunciador grite "GO", entre mejor sea tu medida, será mayor el número de unidades que llenes, tal como se ve en el ejemplo que tenemos en las fotos.

WAVE RACE



Cada pista está delimitada por paredes, pero en sitios en los que se supone estás "en mar abierto" hay unas mini-boyas que limitan el camino, el problema es que si te sales, el juego comenzará una cuenta regresiva para que regreses al camino correcto y si no lo haces a tiempo, serás descalificado.



Como todo juego de Miyamoto, este título está lleno de detalles y de lo más rescatable en este modo, es que cada pista cuenta con detalles a los que les puedes sacar provecho, como atajos o rampas. El problema con estos atajos, es que casi siempre están en sitios muy difíciles y debes tener mucha práctica para tomarlos.

TIME ATTACK





En este modo de juego, compites en las pistas que estén disponibles hasta ese momento (dependiendo en qué dificultad hayas terminado el juego), básicamente la idea de este modo es la de completar las pistas en el menor tiempo posible. En este modo tendrás las mismas características que en Championship, pero no habrá ningún personaje contra el que tengas que competir. El mejor modo para romper los récords es jugar en "Expert" ya que tu moto es más rápida y hacerlo además, con el personaje pesado, pues él es el más hábil.

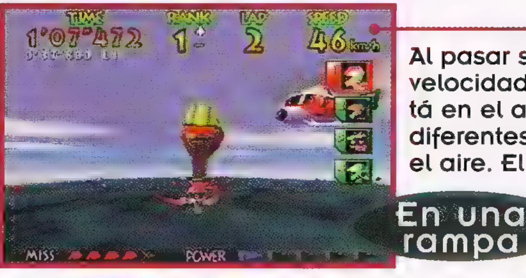
SCORE ATTACK

En este modo, das una vuelta al circuito de tu elección, mientras estés dando la vuelta podrás realizar algunas de las maniobras que tienen los personajes. Aquí el objetivo es obtener en la vuelta, el mayor número posible de puntos.
Las maniobras las puedes ejecutar de dos formas distintas:

Sobre la moto

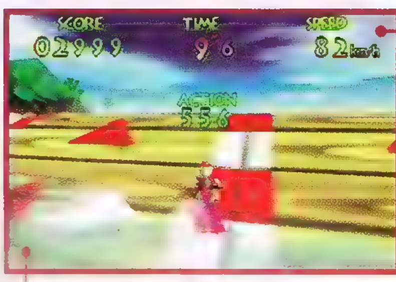
Al ir corriendo, si dejas de acelerar y mueves el 3D en cierta forma, tu personaje realizará una maniobra sobre la moto, algunas de ellas se pueden combinar y todo es cuestión de creatividad y estar probando para saber con cuáles se puede.





En una rampa

Al pasar sobre una rampa o una ola a alta velocidad, tu personaje saltará y mientras está en el aire, tu puedes mover el control de diferentes formas para hacer una pirueta en el aire. El problema aquí es que debes calcular muy bien tus movimientos, porque de lo contrario puedes caer mal.



Después de ejecutar cualquiera de estas maniobras, en este modo obtendrás una calificación. Dependiendo la complejidad de tus movimientos, será mayor la puntuación. Recuerda que sólo tienes una vuelta, así que aprovecha cualquier oportunidad para ejecutar algunos de estos movimientos.

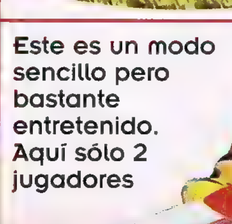


En estas pistas también hay unos aros. Es obvio que si pasas por en medio de ellos obtendrás puntos, pero estos se irán incrementando a medida de que los pases en orden, así que ya tienes otra cosa de qué preocuparte, si quieres obtener un buen Score aquí.

Aunque sólo hay que darle una vuelta a la pista, hay varios "Check Points" a lo largo de ésta, aquí también obtienes puntos por el tiempo con el que llegas: Así que entre más tiempo tengas, más puntos recibirás.

2 PLAYERS BATTLE





Este es un modo sencillo pero bastante entretenido. Aquí sólo 2 jugadores compiten en cualquiera de las pistas disponibles (misma regla que para Time Attack y Score Attack). La competencia se lleva a cabo en pantalla dividida.

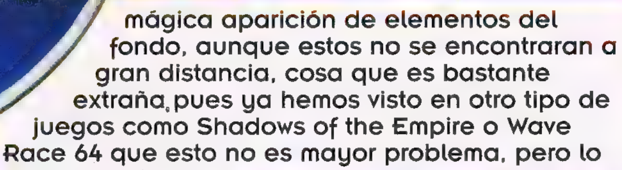
Bien, este es sólo un pequeño (aunque no lo parezca) adelanto del juego. Este título se supone que ya debe estar disponible (si es que algo no ha salido mal) y en próximos números daremos información más detallada del mismo.





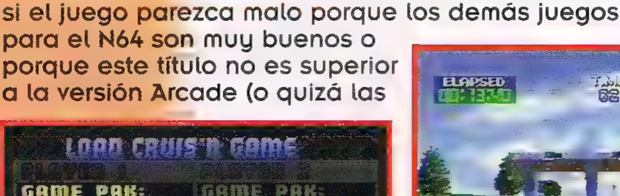


Uno de los primeros juegos anunciados para el N64 fue el de Cruis´n USA (ya casi va para 3 años de eso) y por extraño que parezca, éste no fue de los 2 primeros títulos que salieron para el sistema.
Cuando se mostró Cruis´n USA en su primera versión para el N64 en el E3 de Los Angeles, mencionamos que el juego tenía problemas y aunque algunos de ellos se corrigieron, el juego sigue sin ser lo espectacular que se había dicho, no se sabe si el juego parezca malo porque los demás juegos para el N64 son muy buenos o porque este título no es superior a la versión Arcade (o quizá las dos cosas).
Si no leíste en aquella ocasión el reporte, nosotros mencionábamos que este juego tenía varios problemas, pero el más drástico era el de la mágica aparición de elementos del fondo, aunque estos no se encontraran a gran distancia, cosa que es bastante extraña, pues ya hemos visto en otro tipo de juegos como Shadows of the Empire o Wave Race 64 que esto no es mayor problema, pero lo más raro aún es que Williams - quienes programaron el juego- están produciendo un par de juegos que son bastante buenos, así que como pretexto no pueden poner que desconocen la máquina.
De cualquier forma, los gráficos son bastante buenos y en ese aspecto, sí tenemos que la adaptación es fiel, inclusive hay algunas escenas que se ven bastante bien aquí.
Pero eso no es lo único fiel que tenemos de la versión de Arcade: al principio tú puedes escoger de entre 4 diferentes vehículos (en realidad hay más y como en la versión Arcade hay un





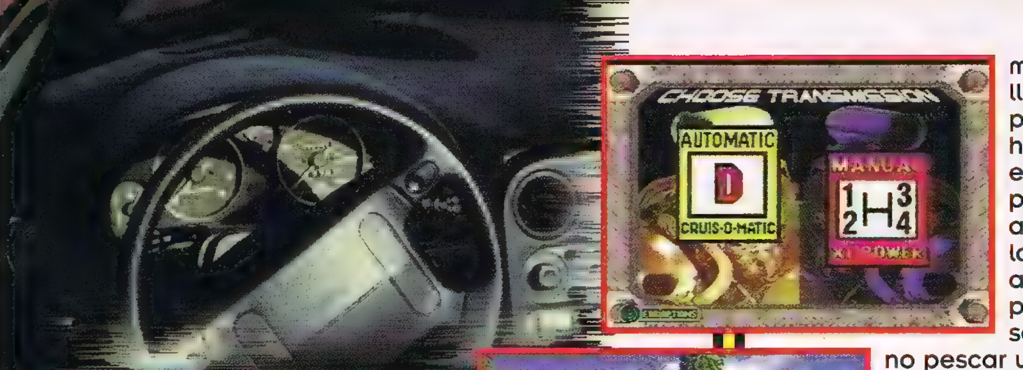








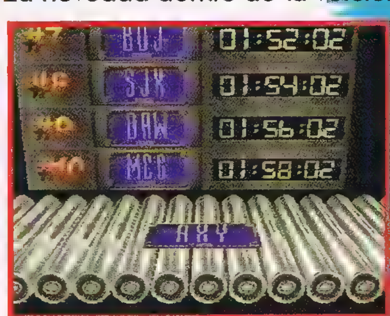




truco para seleccionarlos), estos vehículos los puedes escoger en 2 tipos de modalidades que son de trasmisión automática o manual. Ya dentro de cada nivel tienes una música de fondo, pero si gustas la puedes cambiar. El juego tiene varias melodías programadas pero (a nosotros) mucha de la música que tiene, no nos parece muy llamativa, sólo algunas están diseñadas como para estar dentro de un juego de carreras.

En lo que a escenas se refiere, también las podrás elegir antes de jugar, puedes escoger alguno de los muchos cursos que hay en los EU individualmente o también puedes escoger la opción de Cruis´n USA, donde tendrás que recorrer cada uno de los circuitos. Para poder avanzar en este modo, es obligatorio que llegues en los recorridos en primer lugar general. Si no lo haces, simplemente serás eliminado pero si lo logras, pasarás al siguiente nivel y además recibirás un trofeo de la misma edecán de la versión arcade pero un poco más preocupada de su salud y sobre todo previniéndose para no pescar un resfriado.

La novedad dentro de la versión para N64 es que 2 jugadores podrán competir en modo de pantalla dividida y no como en la versión Arcade (para 2 jugadores: 2 máquinas), esta es una opción bastante entretenida.



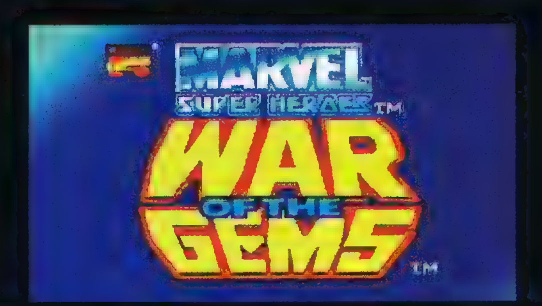


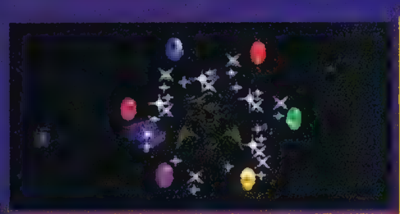
Este juego (como la gran mayoría de títulos nuevos) ya está programado para aprovechar las cualidades del controller pack, básicamente para poder salvar tus récords y algunas opciones que vas abriendo conforme avanzas en el juego.



Como siempre, nosotros te damos a conocer nuestro veredicto, pero esperamos que tú hagas el tuyo al conocer este título. Tal como mencionamos, este juego prometió ser mejor que la versión Arcade pero le faltó para cumplir esa promesa, sobre todo si tomamos en cuenta que fue uno de los primeros juegos que se prometieron para el sistema hace ya un par de años cuando todos eramos felices...

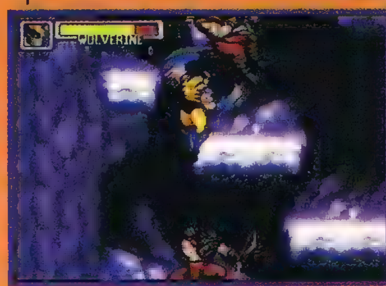






Como todo buen principio de juego, ahora tenemos un gran problema no sólo para la humanidad, sino para el universo entero, pues las 6 gemas del infinito, las cuales estaban custodiadas por Adam Warlock, se han perdido. Estas gemas tienen un gran poder y si caen en manos equivocadas, causarán muchos problemas, es por eso que el guardián de las gemas decide buscar la ayuda de los super héroes más poderosos sobre la faz de la tierra, encontrando a 5 de ellos que sirven muy bien a su propósito, ya que como la mayoría de los súper, trabajan duro, arriesgan sus vidas y nunca cobran nada.

Bien, ahora hablaremos un poco más de este juego y por centésima vez les mencionaremos que no es como la versión de Arcade y que más bien es muy parecido al juego de X-Men que lanzó Capcom ya hace algún tiempo. Aquí controlamos a 5 diferentes personajes Marvel, que ayudarán a Warlock a recuperar las gemas antes de que estas caigan en las manos equivocadas (cosa que comúnmente pasa). Estos personajes tienen características muy variadas entre sí, lo que te permitirá explorar distintas áreas de una escena con diferentes personajes.



Como en X-Men, estos personajes además de utilizar en pleno la amplia variedad de movimientos que puso Capcom con la generosa cantidad de 2 botones (golpe y salto), también tienen algunos poderes que se realizan con secuencias. A continuación veremos a los personajes que encontraremos en este juego y sus movimientos.

CAPITAN AMERICA

Líder de los Avengers, conocido también por sus amigos como el "alitas" este superhéroe es como un emblema para su país. Dentro del juego lo tenemos como un personaje algo lento pero de gran fuerza y que como lo ha venido haciendo en las últimas décadas, utiliza su escudo como arma.

SHIELD THROW STRAIGHT — ► ► + Y

SHIELD TACKLE — ▼ ◣ ► + Y

SHIELD THROW DOWN — ▼ ▼ + Y

SHIELD THROW UP — ▲ ▲ + Y

AIR COMBO

Cuando saltes y golpees a un enemigo en el aire, presiona repetidamente el botón Y para darle varios golpes y un remate.

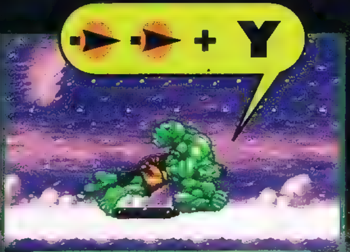
Como muchos sabemos, gracias a esa antigua serie de televisión con esos portentos de efectos especiales, El Dr. Bruce Banner es en realidad este monstruo verde, ahora totalmente centrado y consciente de sus actos, él se une al grupo pues su fuerza es muy importante dentro del mismo, aunque como el estereotipo del fuerte dentro de los videojuegos, él es extremadamente lento.



HULK



SUPER GRAB



DASH ATTACK



HULK UPPERCUT

El multifacético (pero sólo para cosas malas) Tony Stark también se une al grupo con su poderoso traje. Este personaje tiene buena velocidad y bastantes movimientos. Definitivamente es uno de los personajes más fáciles de usar y con más posibilidades dentro del juego para recuperar las gemas y coronarse como el máximo gladiador moderno.

IRON MAN

Al estar en el aire presiona → → + Y

ROCKET CHARGE









LASER

↓ ↓ + Y

BOMB



DOUBLE JUMP



Cuando saltes y golpees a un enemigo en el aire, presiona repetidamente el botón Y para darle varios golpes y un remate.



AIR COMBO

Spiderman es el personaje más rápido de todo el juego, pero tiene la desventaja de no ser tan fuerte en sus ataques y no tener tantos poderes como los demás. Sin embargo una ventaja importante que encontramos en este personaje es que se puede pegar a las paredes y escaleras.





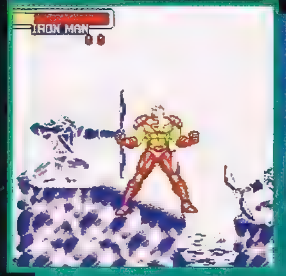
BACK DRUP



SPIDER WEB

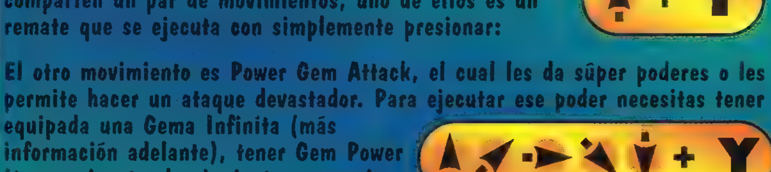
+ Y

WEB STUNER



Además de estos movimientos, los 5 personajes comparten un par de movimientos, uno de ellos es un remate que se ejecuta con simplemente presionar: + Y

El otro movimiento es Power Gem Attack, el cual les da súper poderes o les permite hacer un ataque devastador. Para ejecutar ese poder necesitas tener equipada una Gema Infinita (más información adelante), tener Gem Power Item y ejecutar la siguiente secuencia: + Y





Cada uno de los personajes sólo tiene un tipo de Power Gem Attack y no varían dependiendo el tipo de gema, como pasa en la versión de Arcade.

Este es el "Tipo malo" del grupo. Básicamente se puede decir que es el mismo que participó en el juego de X-Men (o sea, fuerte rápido y peligroso para los rivales), inclusive conserva los mismos movimientos entre los que se encuentran el de trepar paredes como Spiderman.





SUPER DASH

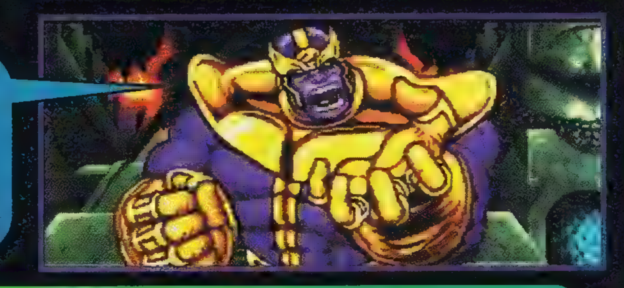


UPPERCUT



AIR ASSAULT

El objetivo del juego (como se mencionó desde el principio) es recolectar las Gemas Infinitas, pero la cosa no queda en encontrarlas y ya, pues cuando tengas una de estas gemas en tu poder, podrás prestársela al héroe de tu elección para así incrementar sus capacidades. En total son 5 gemas que puedes llegar a tener, revisa cuáles son las gemas y en qué pueden ayudar a los personajes del juego:

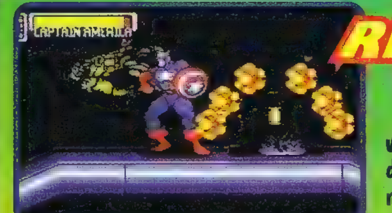


POWER GEM

Esta gema hace que el personaje ataque con más fuerza restando el doble de energía con cada golpe en comparación de como lo haría sin ella. Al ponérsela a Spiderman lo hace un personaje más peligroso y Hulk se vuelve simplemente devastador.



REALITY GEM



Se supone que esta gema aumenta el poder de percepción de los personajes, pero en realidad lo que hace es que de vez en cuando encuentres algunos premios al destruir enemigos. No muy recomendable a menos que sea la primera que obtengas.



TIME GEM

Con esta gema el portador se vuelve mucho más rápido. Con ella, Hulk se vuelve un muy buen personaje, pero si eres morboso, te recomendamos ponérsela a Spiderman para ver lo que es velocidad pura.



SOUL GEM



A diferencia de las anteriores gemas, Soul Gem es bastante útil pues duplica la cantidad de energía de un personaje dándole así, la misma cantidad que tienen los jefes. Con esta gema será difícil que no termines un nivel.

SPACE GEM



Esta es otra de las gemas que nosotros consideramos un tanto inútiles, pues sólo sirve para hacer que el personaje salte más alto (pero no lo suficiente como para hacer que Hulk tome algún camino alterno). La misma recomendación que para "Reality Gem").

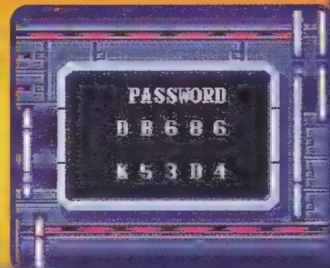


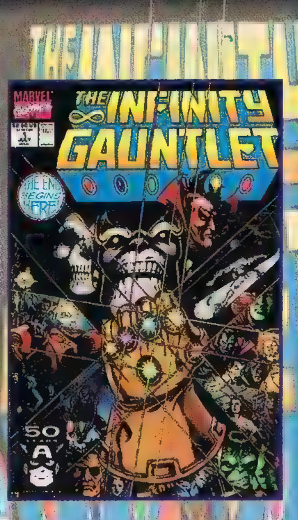
Bueno, una vez que sabemos todo lo anterior, es hora de ver cuáles son los peligros que te esperan a lo largo del juego. Al principio y gracias a la supercomputadora de Stark se han localizado 4 posibles puntos alrededor del mundo en los que puedan estar las gemas (aquí obtienes las primeras 2). Así entonces podrás escoger el lugar al que quieres ir.

En esa misma pantalla también podrás ver que puedes ir a la base de los vengadores, pero... ¿Para qué ir ahí? Pues para poder practicar con hologramas de los enemigos que vas a enfrentar a lo largo del juego. Además de ese modo (no muy importante para tu vida) también podrás obtener el password del juego, el cual guarda datos como Items, gemas y lo más importante, que es la energía que tiene un personaje (así que trata de terminar no muy golpeado cada nivel).









En 1991,Marvel Comics publicó una serie de seis números especiales titulada The Infinity Gauntlet (*El guante infinito*). En esta edición, los héroes Marvel más poderosos deben enfrentar al malvado Thanos quien en su guante derecho posee las seis gemas infinitas: Soul (*Alma*), Mind (*Mente*),Time (*Tiempo*), Reality (*Realidad*), Space (*Espacio*) y Power (*Poder*). El objetivo de Thanos es destruir la mitad de la población total del Universo para congraciarse con su pretensa Death (la muerte). Tras una gran batalla los héroes recuperan las gemas y las dejan bajo el cuidado de Adam Warlock,quien es líder de los *Infinity Watch*. Un año más tarde,se realizó la secuela llamada The Infinity War donde en un universo paralelo, Adam Warlock eventualmente se convierte en el malvado Magus, quien desencadena una serie de realidades alternativas para ejercer un control total del Universo.



O.K. Ya que decidiste entrar a una de los 4 primeras escenas, verás aparecer una pantalla en la que te piden escoger algún Item y que al principio estará algo vacía y es que en esta pantalla conoces los Items que vas a encontrar en las escenas (incluyendo las gemas) y que tiene diversos propósitos, pues con ellos podrás recuperar energía, volver a la vida a algún supehéroe caído o equiparte los Gem Power Items.



Revisemos qué es lo que te vas a encontrar en las primeras misiones de este juego.

ALASKA

La superficie de esta escena está cubierta de hielo y nieve lo que hace que el personaje resbale al estar caminando, cosa que es bastante peligrosa cuando salen grupos de enemigos como los de la foto.



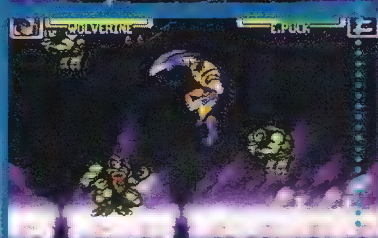
En esta escena encontraremos uno de los clásicos caminos dobles, así que tienes que decidir por cuál ir, nosotros te podemos anticipar que si decides ir por arriba tendrás que escalar por paredes y además cuidarte de que algunos enemigos no te vayan a derribar y si te vas por el camino de la cueva tendrás que pelear contra una buena cantidad de enemigos, así que la decisión es tuya.



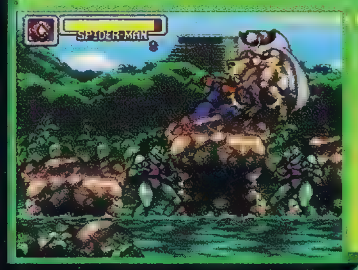
El jefe de esta escena (y que generalmente posee alguna gema) es un hombre de las nieves con muy mal humor. Rápidamente te podemos comentar que su patrón de ataque es saltar para hacer que caiga hielo del techo (y que obviamente te daña) o acercarse para emplear en tu contra su fuerza bruta. En el último de los casos, debes ser más rápido para atacarlo antes de que él lo haga.







AMAZON



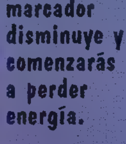
El otro punto a investigar son unas ruinas que se encuentran en el Amazonas, pero conforme avanzas, te das cuenta que una de las ruinas no lo es y se trata de una base secreta en la que hay una buena cantidad de enemigos.

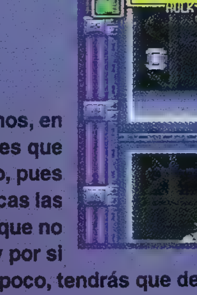




Boston Aquarium

Una de las gemas se reportó dentro del Acuario de Boston, pero en realidad se trata de una trampa, pues alguien ha puesto una bomba y los pasillos se han inundado. Tu objetivo es escapar de las múltiples trampas que hay en el camino y lo tienes que hacer rápido, pues aparecerá un marcador azul que indica el aire que tienes en reserva y si te tardas, este marcador disminuye y comenzarás a perder energía.

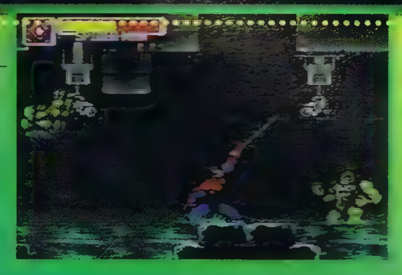




Tal como dijimos, en este nivel tienes que ser muy rápido, pues son muy pocas las partes en las que no hay agua y por si fuera poco, tendrás que detenerte mucho, pues te encontrarás con varios enemigos. En algunos casos podrás ignorarlos y avanzar rápidamente, pero habrá otros a los que tendrás que eliminar obligatoriamente para que se mueva el Scroll.



Los jefes de este nivel son un par de Clones de Ironman, aquí más que nada el problema es la cantidad, pues si te concentras mucho en atacar a uno de ellos, el otro puede sorprenderte con un rayo por la espalda.





Esta base estará llena de trampas y peligros de los que debes tener cuidado. 2 tips que te pueden ayudar mucho es saber que si destruyes las cámaras de circuito cerrado en cuanto las veas, hará que salga una menor cantidad de enemigos en esa zona. También podrás destruir los pilares de concreto y los péndulos con puntas para pasar por ahí sin ningún pr oblema y de paso, obtener algunos premios.



El jefe de esta escena es un diabólico Clon de Wolverine y seguramente no tendrás muchos problemas para derrotarlo, pues se mueve exactamente igual que los que salen en los niveles del juego, pero simplemente con un poco más de energía.



En esta ocasión, Thanos debe recurrir a la ayuda de Adam Warlock para conservar la coherencia de su realidad. Sabiendo que Warlock se apoyará en los Superhéroes Marvel para derrotarlo, Magus crea una serie de siniestros dobles llamados Doppelgangers para detenerlos.

Como puedes darte cuenta, muchos de estos elementos sirvieron de base para crear los dos juegos de Capcom que involucran a los Superhéroes Marvel: Marvel Superheroes de Arcadia y MSH: War of the Gems. Ahora que sabes más sobre la historia en que están basados, sólo te resta darle una repasada a estos juegos y... ¡Cuidado con el poder de las Gemas Infinitas, porque el destino del Universo está en tus manos!



DR. DOOM CASTLE



En esta escena te vas a enfrentar a un enemigo realmente perverso y además muy inteligente como es el Dr. Doom. Al principio en su castillo, enfrentarás a unos robots/centinelas, pero después tendrás 2 caminos diferentes para escoger.

El "camino de abajo" está lleno de trampas de agua y varios enemigos contra los que tendrás que pelear. Esta, se puede decir que es la ruta de resistencia ya que tendrás que combatir muchas veces, este camino puede ser tomado por todos los personajes, pero sólo es recomendable para los fuertes (Hulk, Captain America y Ironman).

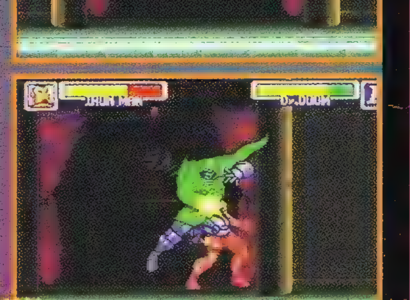


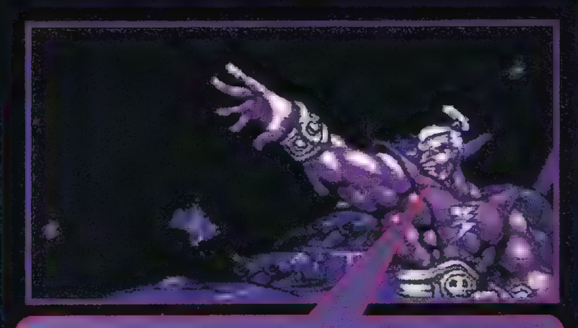




La ruta de "arriba" es de más precisión, pues aquí tienes que saltar para ir escalando y además hay sitios en los que si no eres muy exacto, puedes perder a un superhéroe con mucha facilidad. Esta ruta sólo la podrán tomar los héroes ágiles como Spiderman, Wolverine y Ironman.

Al final y como es de esperarse, te enfrentas al Dr. Doom. Este personaje tiene una rara tendencia a estar volando y desde ahí atacarte, lo cual es muy bueno si tienes a un personaje que tenga combos en el aire, aunque no debes de confiarte, pues de vez en cuando baja a la tierra para atacarte con láseres o caer sobre ti cuando está volando, por lo que debes tener mucho cuidado.

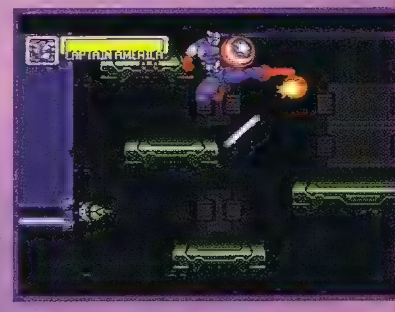


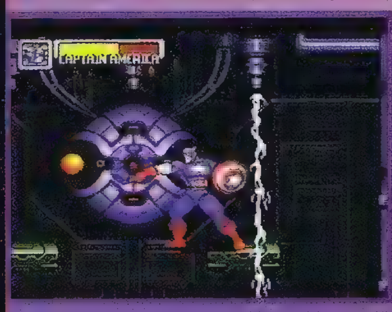


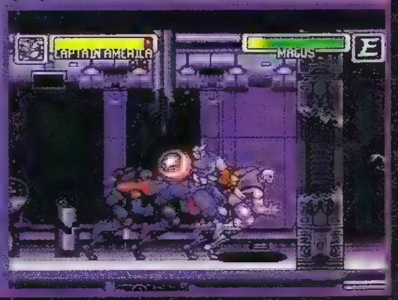
Los anteriores son los 4 escenarios que tienes disponibles al comenzar el juego, pero una vez que termines el último, verás un cinema display en el que aprenderás que un individuo llamado Magus, también se encuentra tras las gemas y se presume que ya puede tener una en su poder, obviamente lo que sigue es ir contra este individuo.



En la escena de la nave especial, encuentras una recopilación de todos los peligros que había en las escenas anteriores, pues habrá muchos subjefes, enemigos complicados y no muchos premios (lo único que hace falta para rematar son las escenas de agua). Aquí te tienes que cuidar mucho cuando llegues con el jefe, pues él tiene varios trucos sucios como son los de esquivar tus golpes con movimientos extraños o hasta recuperar energía cuando le queda muy poca y dejas de atacarlo.







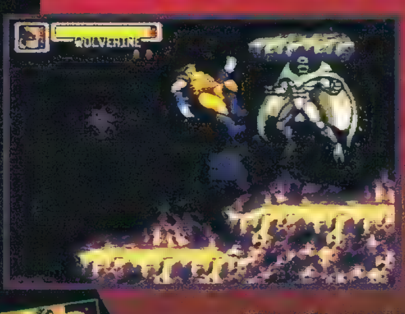


Una vez que completes estas escenas, te darán a elegir de nuevo otras 4, en las que se supone puedan estar las gemas restantes. Estas escenas son más difíciles que las anteriores y son ya de lo último que puedes recorrer antes de que aparezca tu verdadero enemigo.

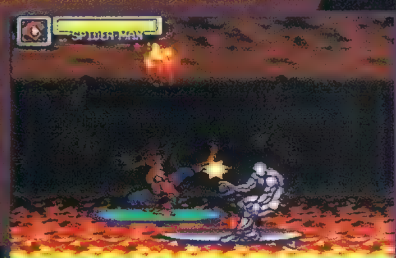


Los 4 sitios a explorar son: Egipto, básicamente en este sitio tienes que estar en constante movimiento para que no te lleven las arenas movedizas. Asteriod Belt, la cual es una escena un poco confusa en la que estarás saltando de asteroide en asteroide hasta encontrar la salida.





Vesuvius, aquí deberás tener cuidado de no caer a las piscinas de lava que abundan (además de que podrás volar en una tabla tipo Silver Surfer, cortesía del colado del Dr. Strange) y por último Arizona, en donde entrarás a una fábrica llena de enemigos. Después de todo eso, ya podrás ir contra el enemigo final y sus secuaces.



Ya para finalizar este largo análisis/guía te podemos decir que MSH es un buen juego, pero sólo tan bueno como el X-Men de SNES. Desafortunadamente la gente de Capcom no quiso hacerle muchos cambios al modo de juego, lo cual hubiera sido muy bueno. Lo anterior nos lleva a decir que este título es recomendable si te gustó el [illegible] y eres fan de los personajes que aquí aparecen.

EXTRA

MAS NINTENDO 64

Como lo hemos hecho en los últimos meses, te daremos algunas noticias acerca de lo que se ha estado anunciando para el N64 en este continente y en Japón.



Una noticia interesante es que Gametek anunció que su juego Robotech: Crystal Dreams ya no será comercializado por ellos y que esa labor se la dejarán a Phillips, quienes al parecer ahora están interesados en distribuir juegos para el N64. Alguna vez en la Página 64 preguntamos que cuál era el juego que más querías jugar para el N64 y el de Robotech fue uno de los más favorecidos (por cierto, el juego que más votos recibió en esa ocasión fue Super Mario 64) por lo de la serie de TV, pero como ya habíamos dicho anteriormente, este juego no se basará en lo que pasó en esa serie de TV, aunque sí veremos a muchos de los personajes que ahí salieron.

En el mes de Septiembre, Hudson Soft de Japón anunció que se encontraba trabajando en un nuevo título para el N64. Este título tiene el nombre de Dual Heroes y será de pelea, con gráficos poligonales. Por otra parte, Hudson mostró algunas fotos de lo que lleva del juego, que son 2 personajes y un escenario a medias, pero eso es suficiente para ver que los gráficos de las figuras humanas están bien definidos y los efectos de fuentes de luz son excelentes. Los personajes de este juego nos recuerdan mucho a los Power Rangers pero se supone que el juego no está basado en esta clase de personajes, los cuales son también populares en Japón. Aunque este es otro de esos juegos que no están confirmados para su salida en América, esperemos que alguien se decida a traerlo, si es que Hudson no se decide.

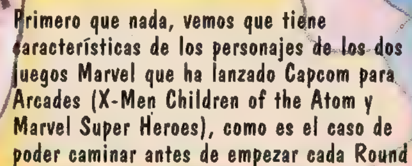


A lo mejor hubo pretexto para volver a la vida a Superman, para destruir el universo y después decir que siempre no, pero lo que nos parece que no tiene pretexto es poner a pelear a los X-Men contra muchos de los personajes célebres de Street Fighter, ¡eso sí está increíble!

Bien, eso es lo que una persona sana pensaría de un crossover tan raro como éste, pero como dijimos anteriormente lo que tenemos que hacer con este título es olvidarnos del concepto y analizar el juego el cual -afortunadamente- es muy interesante.

ARCADIAS

Sí, definitivamente es difícil acostumbrarse a ver esto, pero el juego presenta varios aspectos divertidos que provocan unos encuentros espectaculares.



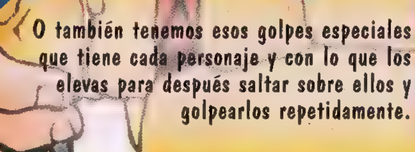
Primero que nada, vemos que tiene características de los personajes de los dos juegos Marvel que ha lanzado Capcom para Arcades (X-Men Children of the Atom y Marvel Super Heroes), como es el caso de poder caminar antes de empezar cada Round



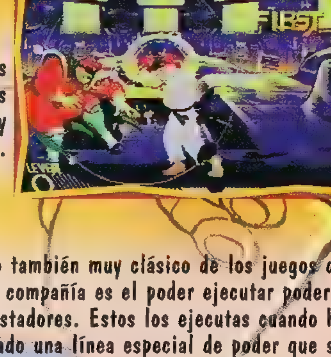
o dar súper saltos que te elevan a 2 pantallas de altura (Presiona simultáneamente los 3 botones de patada o ▼▲ rápidamente en el control).

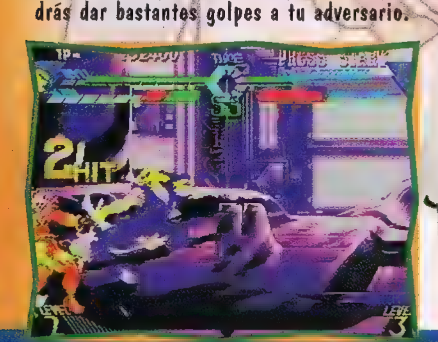


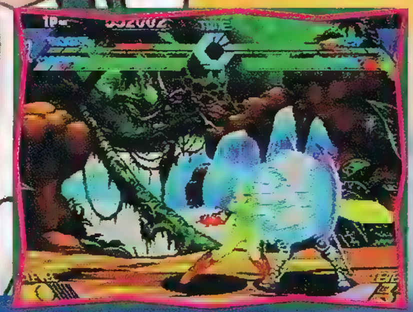
Y de Street Fighter Zero (y otros juegos de esta misma compañía) tenemos los combos en cadena, que son golpes que puedes dar si presionas los botones en forma ascendente (débil, mediano y fuerte) estos golpes los puedes hacer en cualquier momento: en el piso, saltando, cayéndole a un enemigo... esta es la mejor forma de darle más golpes a un rival después de elevarlos y lo peor (para tu enemigo) es que los puedes combinar con poderes, así que si eres muy creativo podrás dar bastantes golpes a tu adversario.



O también tenemos esos golpes especiales que tiene cada personaje y con lo que los elevas para después saltar sobre ellos y golpearlos repetidamente.





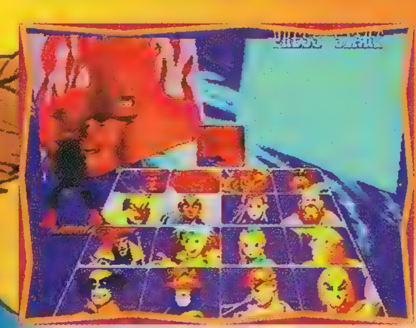


Algo también muy clásico de los juegos de esta compañía es el poder ejecutar poderes devastadores. Estos los ejecutas cuando has llenado una línea especial de poder que se encuentra en la parte baja de la pantalla. La línea la vas llenando con golpes que das, poderes que lanzas y hasta con golpes que recibes, por lo tanto verás que es muy rápido llenarla hasta su máximo nivel que es el 3.



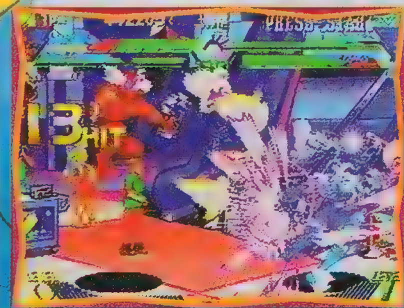
Los "poderes devastadores" sólo consumen una línea de poder (incluyendo el de Akuma que se ve en la foto y que en otros juegos consume los 3 niveles), lo cual hace que puedas estar hostigando a tu rival. Algo bueno es que para ejecutar estos poderes, no lo haces en la forma complicada de los juegos de Street Fighter Zero (Doble secuencia más 1, 2 ó 3 botones), sino que es al estilo de los juegos de los personajes Marvel (Secuencia normal más 2 ó 3 botones), esto hace que sea aún más fácil incluirlos en un combo.





Por cierto, ya que estamos hablando de Akuma te comentaremos que se supone que este personaje está escondido, pero seguramente tú ya lo encontraste. Si no lo has encontrado eres un... ¡No, cómo crees!, mejor te vamos a decir dónde está: En la pantalla de selección de personaje mueve el cursor varias veces hacia arriba, al hacerlo Akuma aparecerá sobre la última fila de peleadores. Como ves aquí no hay gran ciencia.

Este juego tiene muchas opciones más que te iremos describiendo, pero quizá la más interesante de todas es que ahora seleccionas a dos diferentes personajes para formar una especie de equipo que se enfrentará a otro formado por el mismo número de peleadores. Tú puedes formar el tuyo con cualquiera de los personajes que hay y las peleas serán a un solo Round, o lo que es lo mismo, cuando sean derrotados los dos personajes de un mismo equipo.





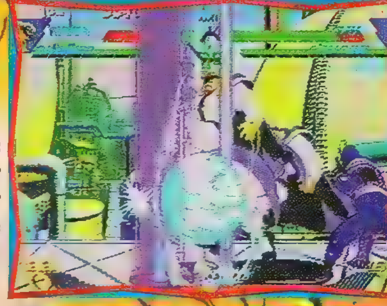
Cuando tienes más de un nivel de poder, puedes hacer un "counter" cambiando de personaje. Para ejecutarlo debes marcar

+ *Golpe y Patada fuerte.*

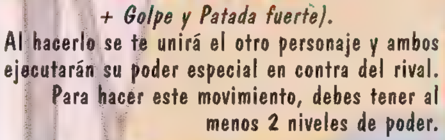
Al hacer esto, el otro personaje aparecerá ejecutando un poder.

Lo interesante del caso es que puedes hacer muchas cosas nuevas aprovechando esto, por ejemplo: en una batalla puedes cambiar de peleador si uno de los que tienes es mejor para enfrentar a cierto personaje, o hasta para atacar. Para poder cambiar de un personaje a otro, lo que debes hacer es tener a los dos activos y presionar simultáneamente los botones de Golpe y Patada fuerte.





Quizá lo más divertido de los equipos es mandarle un poder especial, pero ejecutado por tus dos peleadores al mismo tiempo. Para hacer esto, tienes que ejecutar una secuencia que generalmente es muy sencilla, por ejemplo:



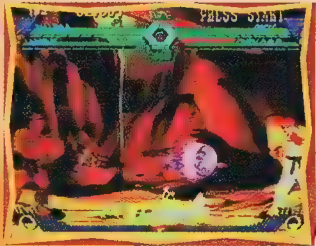
+ *Golpe y Patada fuerte).*

Al hacerlo se te unirá el otro personaje y ambos ejecutarán su poder especial en contra del rival. Para hacer este movimiento, debes tener al menos 2 niveles de poder.





Bien, quizá esta opción de equipo y los movimientos que puedes ejecutar con ella sean lo más interesante del juego, pero debes tener cuidado porque también esto te permite hacer cosas muy sucias como la que te mostramos en esta secuencia. Como siempre pasa con estos juegos será muy difícil poder escapar de los jugadores trabadores, cazadores, hunters, /%/&*(, o como prefieras llamarlos que siempre usan este tipo de técnicas para ganar y sobre todo porque este juego tiene varias (aquí mostramos sólo una de las menos cochinas).





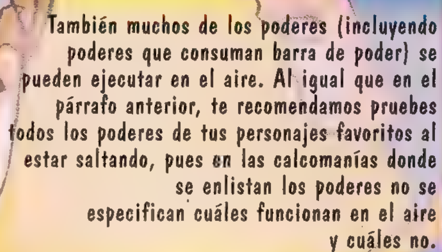


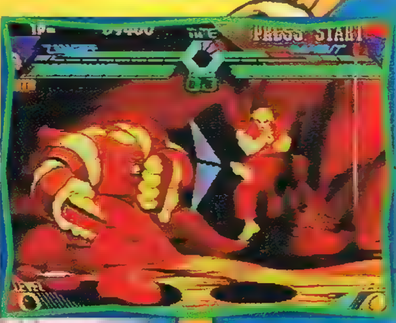
Entre otras cosas te podemos mencionar que este juego tiene una infinidad de movimientos nuevos para personajes viejos. Es necesario que pruebes bien con qué personaje juegas, pues quizás tiene algún poder que en otro juego hubiera sido criminal ponérselo.

También muchos de los poderes (incluyendo poderes que consuman barra de poder) se pueden ejecutar en el aire. Al igual que en el párrafo anterior, te recomendamos pruebes todos los poderes de tus personajes favoritos al estar saltando, pues en las calcomanías donde se enlistan los poderes no se especifican cuáles funcionan en el aire y cuáles no.



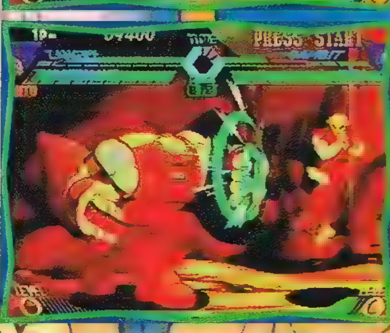


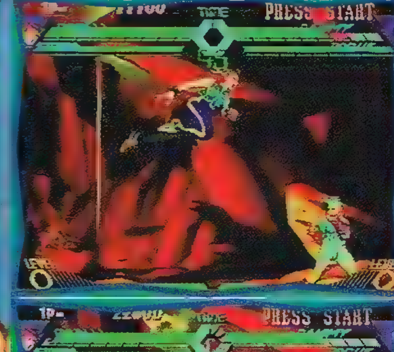




Si presionas los 3 botones de Golpe simultáneamente podrás moverte rápidamente hacia adelante o hacia atrás. Esto para sorprender a un rival o escapar de algunos movimientos. Como en los casos anteriores, algunos personajes pueden ejecutar este movimiento en el aire.

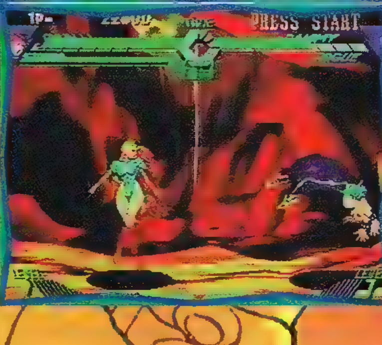
Cuando un peleador te molesta mucho con esos poderes que golpean varias veces, puedes hacer que tu personaje lo empuje mientras estás en defensa. Para hacerlo tienes que calcular el momento en el que el ataque de tu rival te va a golpear y mientras tienes defensa, presiona simultáneamente los 3 botones de golpe. Esto sirve tanto con defensa manual como con la defensa automática.

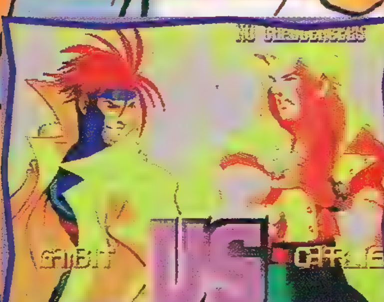






El jefe final de este juego se trata nada más y nada menos que de Apocalipsys. Este personaje se transforma en una gran máquina de guerra que ocupa casi toda la pantalla y que te ataca de muy diversas formas. Este peleador es vulnerable a los golpes en la cara y a los súper poderes, así que debes tomarlo en cuenta cuando te enfrentes a él.







Después de eso, el personaje que haya derrotado al jefe se enfrentará a su compañero de equipo en una última batalla para ver quién es el más fuerte. Tanto la batalla con el jefe, como ésta, sólo serán a un Round, por lo que no debes descuidarte por ningún momento.



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS



A continuación te damos los "Mortal Kodes" que hay para la versión de GB del juego. Te recordamos que aquí puedes introducir un Mortal Kode antes de cada pelea contra el CPU, en la pantalla que se ve en la foto. Para cada kódigo los números indican el número de veces que tienes que mover el cursor hacia arriba (una vez que selecciones el símbolo, presiona el control hacia la derecha o izquierda para cambiar de casilla y una vez listo, presiona Start).





SMOKE ENABLED

192 234

Cuando introduces el kódigo, aparece una pantalla con la leyenda de "Smoke Enabled", después de eso si quieres escoger a Smoke deberás dejar que te elimine el CPU o resetear el juego para llegar de nuevo a la pantalla de selección de peleador. Ahora ya podrás elegir a este misterioso y obscuro personaje.

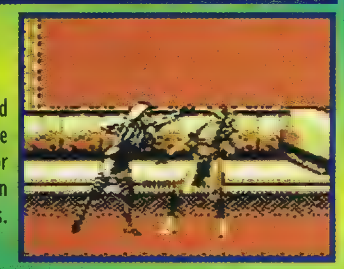


THROWING DISABLE



100 100

Este kódigo funciona en el round en el que lo ejecutaste y sirve para que ni tú ni el peleador controlado por el CPU puedan ejecutar agarrones.





BLOCKING DISABLE



020 020

Al introducir esta clave harás que el peleador que maneja el CPU no pueda poner defensa para ningún ataque, el problema es que tú tampoco podrás.

NO POWER BARS



987 123

Este kódigo en realidad no tiene una función que altere al juego en sí como pasa con los anteriores, puesto que con él pelearás como normalmente lo haces, sólo que no podrás ver cuánta energía te queda a ti o al jugador del CPU.





FIGHT SMOKE



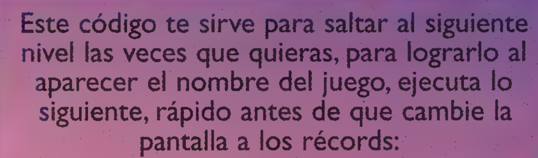
205 205

Si quieres pelear contra Smoke pero controlado por el CPU deberás introducir este kódigo. El pelea bastante sucio, así que prepárate para enojarte un buen rato.

Para introducir los kódigos se utiliza la misma regla de la versión de SNES, así que si en lugar de presionar arriba presionas abajo comenzarás a poner los símbolos en forma descendente a partir de 9. Por lo tanto, si quieres poner un número alto (como 8) puedes presionar 2 veces abajo en lugar de hacerlo 8 veces hacia arriba.







Este código te sirve para saltar al siguiente nivel las veces que quieras, para lograrlo al aparecer el nombre del juego, ejecuta lo siguiente, rápido antes de que cambie la pantalla a los récords:



Si lo haces bien, se escuchará una especie de explosión.

Después en la pantalla de los récords, ejecuta la siguiente secuencia:







Si lo hiciste bien, se escuchará nuevamente una explosión indicándote que ya entró la clave, ahora al comenzar el juego (en el momento que quieras), puedes presionar el botón **L** para avanzar hasta el final de la escena, es decir, que pasas a la siguiente sin ningún problema y así te puedes ir saltando todos los niveles, es más, hasta el último nivel te lo puedes saltar para ver el final.

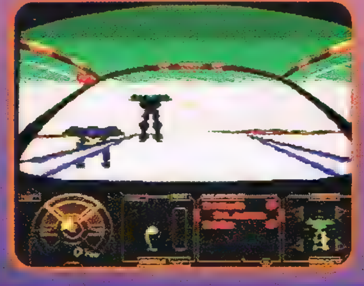




Con el siguiente código adquieres invencibilidad, primero tienes que comenzar tu juego (como normalmente lo haces) y después de aterrizar, presiona el botón **Start** para poner pausa, entonces presiona lo siguiente:







A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y

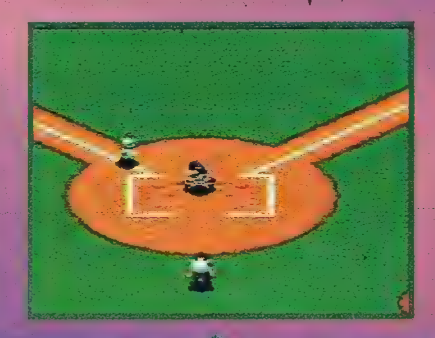
Si lo ejecutaste bien, aparecerá la palabra **INVINCIBLE** en la pantalla, ahora sólo presiona **Start** para quitar la pausa y ¡listo! Recuerda que si te equivocas en el código, sólo comienza de nuevo y no hay problema, este código lo tienes que ejecutar cada vez que aterrizas en una misión y con el mismo código desactivas la invencibilidad.

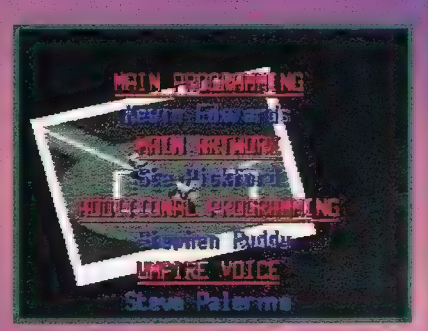


Con este código puedes ver los créditos del juego sin tener que jugar, en la pantalla donde aparece el nombre presiona lo siguiente:

B, A, ↓, B, ↑, B, B, A









JEFES

Para poder jugar con Ratking o Karai en el modo de Vs. Battle ejecuta la siguiente clave en la pantalla donde aparece el nombre del juego, presiona en el **Control 2** lo siguiente:



X⇧Y⇦B⇩A⇨X⇧



Si lo hiciste bien, se escuchará la voz de Aska diciendo **Excellent**, indicándote que ya puedes entrar a la pantalla de Vs. Battle y podrás seleccionar a los jefes para jugar con ellos, al principio no se ven en pantalla, pero mueve el control a la derecha o izquierda hasta que aparezcan.



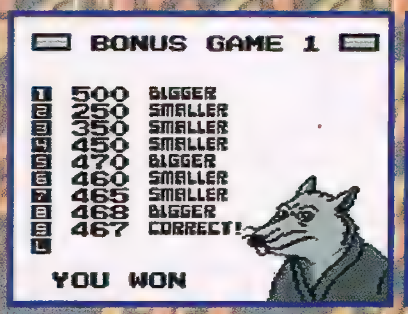
CONFIGURATION
STAGE 1 2 3 4 5
ATTACK A
JUMP B

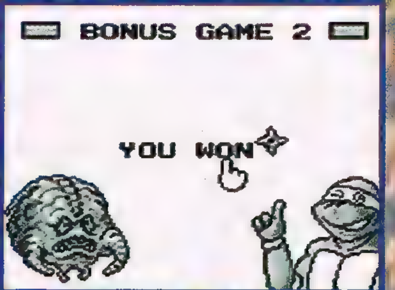
BONUS

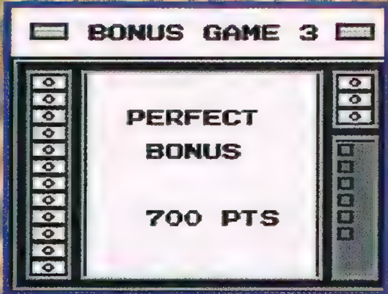
Pero si lo que quieres es practicar las escenas de bonus, utiliza esta clave: mantén presionado los botones **Select**, **B**, **A** para después comenzar tu juego presionando **Start**.

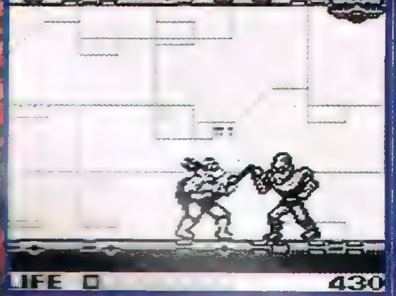
SELECT B,A START

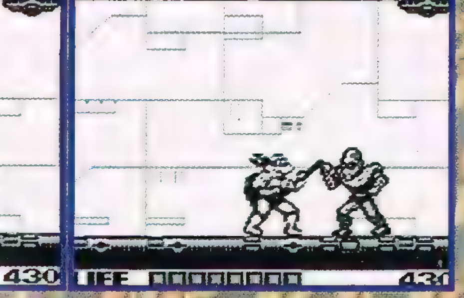
Así al pasar a la pantalla de selección de escena, aparece un signo de interrogación el cual tienes que seleccionar para que después decidas a cuál de los 3 bonus quieres entrar.











ENERGIA

Cuando estés a punto de ser eliminado, puedes utilizar esta clave para llenar tu nivel de energía, para lograrlo, presiona START para poder pausa y después presiona:

⇧⇧⇩⇩⇦⇨⇦⇨ B,A

Y ¡listo!, tu energía se llenará, después sólo presiona START nuevamente para quitar la pausa. Recuerda que este código sólo funciona una vez por escena.

KODIGOS KONAMI



¿Por qué algunas veces, cuando pongo pausa, no salen las opciones para salir de la escena, cambiar la vista o simplemente continuar y otras en Super Mario 64?.

DANIEL PEREZ G.
La Serena, Chile

Esto que te ocurre (y que probablemente a otros amigos también) es absolutamente normal y no es causa para preocuparse ni siquiera de pensar en que tu cartucho esté malo. Este hecho pasa debido a lo siguiente: cuando Mario está quieto y pones pausa, las opciones que mencionas aparecen sin problemas; ahora bien, si tú pones pausa mientras Mario se encuentre caminando, corriendo, saltando, etc., es decir, si se encuentra en movimiento, las opciones no saldrán por más que lo intentes. Recuerda estos consejos y no tendrás problemas para salir del curso en el que te encuentres.

Ryo

Un amigo compró un juego con una caja rara (que les envié junto con esta carta) y deseo saber si este cartucho es original o no. Esperando ser tomado en cuenta, se despide su amigo.

JORGE LORCA P.
Santiago, Chile

Realmente amigo, me costo mucho poder darte una respuesta concreta, pues no enviaste la caja completa, sino que la cara superior y posterior, así que tuve que recurrir a algunos archivos y datos que me fueron muy importantes para esta duda tuya y he llegado a la conclusión de que es para el Super Famicom. Ahora bien, si este cartucho entra en un Super Nes, lamentablemente es FALSO, pues ya sabemos que los cartuchos ORIGINALES del Super Famicom, no son compatibles con el Super Nes. de lo contrario, entonces es original, pero japonés.

Ryo

¿Cómo puedo seleccionar a SMOKE, sin el truco de Kooler Stuff?, pues me han dicho que existe otro método para poder seleccionarlo.

GUSTAVO LOSADA
Buenos Aires, Argentina

Efectivamente si existe una clave (a parte del Kooler Stuff) que te permite jugar con este escurridizo personaje de humo. Debo aclararte que no debes equivocarte en ninguna parte de esta secuencia, de lo contrario, deberás hacerlo de nuevo. El truco es el siguiente: En cuanto prendas tu Super Nes, mantén presionado IZQUIERDA + A. Cuando aparezca la pantalla de Williams, mantén presionado DERECHA + A. Ahora cuando salga la frase "There is no...", presiona simultáneamenete los botones X e Y y ¡listo!, cuando aparezca el logo de MK3, Smoke hará su aparición sobre él y podrás seleccionarlo en la pantalla de los luchadores.

Ryo

¿Cuál será el límite de procesamiento del Nintendo 64?, les pregunto esto porque leí por ahí que el Nintendo 64 no era gran cosa y que además, no duraría mucho, sobre todo porque su competencia directa tiene a la fecha, muchos más juegos que ella.

TOM BELTRAN Z.
Santiago, Chile

Efectivamente, la competencia directa del Nintendo 64 tiene más títulos disponibles en este momento, pero te has puesto a pensar en la demora que tienen estos juegos para ser leidos y por consiguiente, lo lento que es el modo de juego. Pues bien, el caso más claro es el de Mortal Kombat Trilogy, que SI está disponible en PS y lo estará en el N64, pero lo que te demorás en jugar (sobre todo con Shang Tsung) hace que este título ya no se te haga atractivo. En cambio, el del N64 no tendrá que leer ningún dato y el juego tendrá una movilidad muy buena. Aclaro esto, pues varios amigos nos escribieron preguntándonos sobre la exclusividad de los títulos para esta plataforma. De todas formas, el N64 siempre irá un paso adelante, aunque por el momento tenga unos pocos títulos en el mercado. Debemos tener paciencia y disfrutar así, de lo mejor.

Ryo

El otro día, terminé Killer Instinct para el Super Nes en Hard y como no se mucho Inglés, decia algo de que si lo terminaba sin continuar, saldrían personajes ocultos, ¿estoy en lo cierto o no?

CARLOS LARA A.
Santiago, Chile

Realmente no es que salgan personajes ocultos ni mucho menos nuevos, lo que te dice el texto es que al terminarlo en la dificultad máxima (en este particular, en HARD), te darán el secreto más solicitado por todos los videojuegadores y fanáticos de Killer Instinct, el que te permite poder seleccionar a Eyedol. Cabe mencionar que este truco también sirve en la última revisión de Killer Instinct para Arcade y obviamente ya fue publicado en Revista Club Nintendo, pero de todas maneras, te lo diré nuevamente: Elige a Cinder y cuando salga la pantalla de VS, mantén presionado DERECHA y presiona Golpe Débil, Patada Débil, Golpe Fuerte, Patada Media, Golpe Medio y Patada Fuerte. Si lo hiciste bien, oirás el nombre "Eyedol". Esto te indicará que todo salió bien. Pero ojo, pues este truco deberás realizarlo al comienzo de cada round, pues no se mantiene fijo entre las peleas, lo cual te da la opción de elegir si jugar con Cinder o Eyedol.

Ryo

¿Cómo puedo activar la opción de TOURNAMENT MODE en Mortal Kombat 3?

RODRIGO LESTER F.
Vicuña, Chile

La forma correcta para poder activar esta opción (bastante entretenida, por cierto) que te permite que peleen 8 personas contra 8 más, es la siguiente:
1-Conectar tu Super Nes,
2-Introducir el cartucho de MK3 en la consola,
3-Conectar ambos controles en la consola,
4-Enchufar el transformador de corriente,
5-Prender tu consola,
6-Esperar a que salga la pantalla del menú y,
7-Mantener presionado los botones L y R en cualquier control y presionar el botón START.
Con esto logras activar esta opción, que además te permite crear algunos bugs (¿más aún?).

Ryo

Y NO OLVIDES ENVIARNOS TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL TELEVISA CHILE S.A.
REYES LAVALLE Nº 3194
SANTIAGO - CHILE

Y EN NUESTRO PROXIMO NUMERO

STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE

STREET FIGHTER ALPHA

MORTAL KOMBAT TRILOGY

DONKEY KONG COUNTRY 3

MR. DO!

...ADEMAS, ALGUNOS AVANCES CON GRANDES SORPRESAS DE NUESTRA VISITA A LA FERIA JAPONESA "SHOSHINKAI"



Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE: DR. MARIO, S.O.S., NOVEDADES, CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!

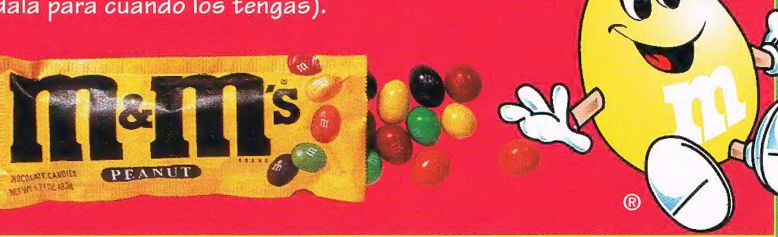
APARECE TODOS LOS MESES



Desarrolla tus gustos por el arte con m&m's®

Para crear esta deliciosa obra de arte,
todo lo que necesitas son unos M&M® de chocolate.
(Si no tienes tus M&M® a mano, desprende esta
página y guárdala para cuando los tengas).

Este es el quinto juego M&M® de tu colección.



Az	Az	Az	Az	Az	N	Az	Az	Az	Az	Az
Az	Az	Az	Az	Az	N	N	Az	Az	Az	Az
Az	Az	V	C	R	R	R	R	Az	Az	Az
Az	Az	V	V	C	R	R	R	R	Az	A
V	V	A	V	C	R	R	R	R	A	Az
Az	V	V	V	V	C	R	R	R	A	A
V	V	V	V	C	R	R	R	R	A	Az
Az	Az	V	V	C	R	R	R	R	Az	A
Az	Az	V	C	R	R	R	R	Az	Az	Az
Az	Az	Az	Az	Az	N	N	Az	Az	Az	Az
Az	Az	Az	Az	Az	N	Az	Az	Az	Az	Az

Para jugar coloca el M&M® en el lugar que corresponda:

"A" es Amarillo, "N" es Naranja, "Az" es Azul, "R" es Rojo, "V" es Verde, y "C" es Café.

Si se te llegaran a acabar, usa lápices de colores para llenar los espacios vacíos. Con suerte terminarás primero el dibujo, antes que tus M&M®.

Con las promociones no se juega... ¿o sí?

Por la compra de un NINTENDO 64 recibe Gratis 3 arriendos de juegos en BLOCKBUSTER VIDEO.®

Al comprar tu Nintendo 64 con un juego en cualquier local de **Falabella o Hites**, pide tu cupón BLOCKBUSTER VIDEO® con 3 arriendos GRATIS y alucina con los más sorprendentes juegos de gráfica 3D. Hazle la pata a tu papá. Esta promoción dura sólo hasta el 28 de febreró de 1997, o hasta agotar stock.

NINTENDO64





Change the System

BRIONES

JWT



HITES

falabella